2005年 总第209期



Popsoft

半月刊

大众软件®

www.popsoft.com

电脑应用和娱乐的第一选择

24

玩家特别推荐：街头篮球

天联世纪 IT2CN Jce

www.fsjoy.com

[自由]就是唯一规则

FREE STYLE 街头篮球 STREET BASKETBALL

WWW.FSJOY.COM

公测开放 无限畅玩

FREESTYLE★OPEN BETA



免费赠送 广州网易立体年历一张



ISSN 1007-0060



www.SEGAme.com

12月20日·游戏正式公测

碰出好运气！

平淡的午休是否感到无聊？
从今天开始，快运动你的手指
让游戏成为午休的旋律
午餐，甜点，下午茶……
一切美味，都可以成为胜负的赌注
快发动一切力量，把快乐碰起来！




碰碰冰
TM
首款专为女性打造的休闲网络游戏．体验不同寻常的精彩，感受全新的游戏世界．
请登陆 www.SEGAme.com 尽情嬉游！Copyright © 2005 SEGA Corporation, all rights reserved.

真情回报 一路同行



赠品 限会员

B.瑞星杀毒软件2005版



凡订阅2006年《大众软件》全年杂志的读者俱乐部会员免费赠送：联众季度会员卡一张



C.洋话连篇——复读博士





D.游戏软件：加勒比海盗或信徒2或真封神演义

抽奖奖品

一等奖 2名 磐正显卡

二等奖 6名 轻骑兵2.1音箱









三等奖 10名 魔兽玩偶

纪念奖 100名 魔兽珍藏卡片

优惠购买



A.魔兽世界文化衫（黑/白色）50元/件

E.多彩鼠标 DLM-346 20元/支



B.漫步者音箱 E2200 150元/台



C.漫步者音箱 X500 120元/台



F.多彩摄像头 DLV-B08 50元/个





D.魔兽世界玩偶 300元/套

G.多彩键鼠套装 键盘DLK-7007 鼠标DLM-307BP 50元/套

《大众软件》读者俱乐部2006年订阅优惠活动开始了

《大众软件》读者俱乐部在广大读者的关心和支持下正在不断地成长，我们将一如既往全心全意地为您服务，相信在2005年读者俱乐部的很多会员也感受到了我们的回报。快快加入我们读者俱乐部吧，更多的优惠更多的机会等着您。

只要您在《大众软件》读者俱乐部订阅2006年《大众软件》全年或半年及《大众硬件》全年的读者，就可以成为我们的会员，并可以享受“真情回报 一路同行”活动的回报，就有机会得到订阅的赠品。

《大众软件》读者俱乐部的会员将享受以下服务：

- 为俱乐部会员提供价格优惠的产品
- 俱乐部会员有机会得到免费赠送的游戏开户卡、游戏客户端、海报等宣传品。
- 优先采纳俱乐部会员提供的优秀稿件，一经采用，稿酬优厚。
- 有机会作为嘉宾参加杂志社举办的相关活动

订阅办法：

1.《大众软件》全年订阅价为人民币163.2元；半年订阅价为人民币81.60元，《大众硬件》全年订阅价为人民币102元

2.订阅价只含平邮费，如需挂号《大众软件》全年加收72元，半年加收36元。《大众硬件》全年加收36元

3.在订阅回执单上注明订阅时间和选择的礼品，并认真填写您的有效信息，否则视为无效。礼品种类和数量有限，先订先选，礼品送完为止。礼品将在2006年3月1日前全部寄出。**礼品选择请先电话预定。**2006年3月我们将对订阅的会员进行抽奖，抽奖结果将在杂志上刊登。您有机会得到两次赠品。

4.请将汇款单收据复印件和订阅回函表（复印件有效）一同寄到我社。

5.如需参加优惠购买的读者，请将汇款一同寄到我社，并注明购买的产品类型。

6.请勿在信中夹寄现金，如由此造成丢失、损失，我社概不承担相关责任。

7.所有产品以实物为准。

邮寄地址： 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室
邮政编码： 100036 **传真：** 010-88135623
热线电话： 010-88135604 010-88118588-8000
电子邮箱： club@popsoft.com.cn
信封注明： 真情回报 一路同行

样本

中国邮政汇款单

收款人邮编 100036

收款人姓名 大众软件杂志社 汇款金额 ¥16320

收款人地址（或开户局及帐号）北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室

汇款人地址 北京市海淀区玲珑巷

汇款人姓名 张XX 邮编 100000

附言：订阅2006年全年《大众软件》杂志

经办员： 复核员： 检查员：

订阅回函表：

姓名_____性别____年龄___职业______E-mail______

邮寄地址____省____市（县）______

邮政编码______联系电话______

请选择获赠方案_____（例如赠品A） 请选择优惠产品方案______（例如方


目标十年巨献



下期预报

实用软件：数码设备媒体制作

硬件评析：电视卡应用大全

专题企划：2005中国电脑游戏产业报告

攻城略地：《电影大亨》全攻略

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社 长 高庆生
总 编 高庆生

执行主编 王晨
编辑部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓
专题记者 汪铁 郭郡 张宇 李刚 王粟 杨旸 高亮
美术总监 祁津忆
本期责编 李卓
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广告部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电 话 010-88118588-8800
传 真 010-88135623
发行部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电 话 010-88118588-1602
传 真 010-88135614

平面设计 林静 扈晓玥 余威 毛森
印 刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊 号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
读者俱乐部 010-88118588-8000
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2005年12月16日
零售价 人民币 6.80元
港 币 20.00元
美 元 4.95元
新加坡元 9.00元

CONTENTS 目录

2005年第24期 总第209

CONTENTS 目 录

2005年第24期 总第20

享受游戏







在新加坡落地的时候，入境卡片上写着一行严厉的通知：警告，任何携带毒品入境的人（包括外国人），一旦擒获就是死刑，绝无例外。虽然我绝对不用担心这个，不过还是出了一身汗，因为我想起了我前来报道的这个东西，在中国有个与此沾边的名字：电子海洛因。

幸好新加坡人不这么认为。不过，我想新加坡人的中文字典中也是没有“电子竞技”这个名词的。在新加坡停留期间，我从当地媒体上看到的都是“世界电玩大赛狮城开幕”“玩游戏，拿奖金，世界网络游戏大赛昨日开战”之类的文章。需要指出的是，无论是“电玩”还是“网游”，都丝毫没有不屑与指责的意思，新加坡人对于这项活动，直指它的本质：游戏与快乐。

这不单单从我在新加坡看到的当地媒体报导中感受到，更加从整个赛事过程中新加坡人的文艺表演中感受到。与国内常见的狂歌艳舞不同，奔上舞台的新加坡人，多数时间都是表演类似国内健美操之类的团体操，或者吐火吞刀翻筋斗的杂耍表演。而即使是上台表演，也没有非要艳惊四座的意思。台上的人不止一次出现失误，表演的人梯倒作一堆，翻筋斗的人屁股着地坐在地上。不过表演的少男少女也只是拍拍身上的灰尘，面带笑容地继续。在他们看来，只要让台下的人感受他们的努力与开心，目的就达到了，无所谓成功或者失败。所以，当我们看到新加坡选手在与日本选手苦战落败之后，迎接他的依旧是台下本地观众如潮的掌声和无数的鲜花。在这里是没有“成王败寇”一说的。说实话，我很羡慕他们的这种宽容。

宽容归宽容，新加坡东道主对于比赛的组织承办工作的仔细却是我前所未有的经历。比赛场虽然宽阔，却极少见到垃圾。需要的时候总能及时找到垃圾桶，而垃圾桶却永远像是空的。除了新闻中心提供免费的咖啡之外，比赛场地中还有多台免费饮水机为选手和观众服务。这些都是细节，但却是在国内各项电子竞技赛事中很少见到的。想起国内赛事场馆以安全为由严禁观众和选手自带饮料，却在场内出售冻得硬梆梆的矿泉水。除了苦笑，我们恐怕什么也说不出来。

新加坡是个小国家，但这个小国家却创造了许多国家难以企及的经济奇迹。已经有无数的专家和学者对此现象著书立说进行研究。但从记者的新加坡五日行感受到的，无非只有“认真”二字而已。

工作要认真，玩也要认真。

本刊记者 冰河 fox@popsoft.com.cn

2005年11月19日完成于新加坡巴格达大街阿拉伯美食店



如果每个人都可以用X1000系列体验拯救大兵瑞恩，谁来拯救我呀？

人人有礼大派送

林晓：亲爱的读者朋友，"大众礼物"栏目陪伴大家一年了，明年这个栏目将做一些改进，大家对这个栏目有什么期待和建议吗？欢迎来信或者E-mail告诉我。我的通讯地址是北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层林晓收（邮编100036），E-mail是linxiao@popsoft.com.cn。谢谢大家。

TOPTEN投票幸运读者名单

信投　方法与选票见每期杂志中所夹的读者咨询卡

幸运读者将获得网络休闲游戏《劲乐团》的纪念品一套



北京	陈　星	河南	仝昭晨	湖南	肖翔鹏
安徽	甄　轶	江苏	于龙生	陕西	张　鸿
辽宁	佟兴宇	黑龙江	孙晓军	云南	杨　辉
海南	文　翔	甘肃	王　希	山东	路　宽
重庆	方　铮	新疆	柳家阳	上海	陆俊杰

网投　投票地址http://topten.popsoft.com.cn

本期幸运读者将获得由游戏蜗牛提供的《航海世纪》游戏周边产品一件

山东	支金猛	山东	石　杨
江苏	袁国锋	湖南	王　森
山东	郭依腾	广东	吴志豪





《航海世纪》笔记本

《航海世纪》光电鼠标

《航海世纪》金属CD盒

《航海世纪》是一款以海洋文化为背景的网络游戏。游戏是一个围绕16世纪初，中国和世界蓝色领土为中心的奇幻故事，宣扬中国5000年的悠久历史、中国的海洋文化及华夏子孙强烈的爱国情怀。

手机投票　查询网址http://www.popsoft.com/sms/topten.htm

本期幸运读者将获得如右图所示的礼物中的一件

1301××××128
1318××××233
1359××××985
1364××××220
1369××××794



手机投票方法与投票代码请查看每期杂志中所夹的读者咨询卡

注 奖品以实物为准。奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未能收到，本刊编辑部不负责补寄。

神达集团神秘新品终揭面纱

■本刊记者 冰河

2005年11月22日，北京五洲皇冠大酒店，神达电脑集团终于首次全球发布其GPS智能手机——Mio DigiWalker A700，也是神达于今年10月获得第四款手机牌照后发布的第一款手机。中国移动、中国移动通信联合会、Intel、微软、SiRF等合作伙伴代表均出席了发布会。此外，著名艺人任达华先生作为特邀神秘嘉宾，成为首款Mio DigiWalker A700手机的用户。

DigiWalker A700采用微软专为移动设备提供的最新Windows Mobile 5.0操作系统及英特尔Intel Xscale技术的PXA27x芯片，神达在这款手机中结合本身的技术所长，加入了GPS导航功能，将全球GPS定位导航与移动电话、个人掌上电脑、多媒体终端等多重功能进行了有效集成，给使用者带来了移动通讯全新体验。除此之外，Mio DigiWalker A700也是首款自带大陆、香港两地地图，势必将成为往返于两岸三地商旅人士的最佳拍档。继2005年发布便携式导航设备（PND）以及无线网络娱乐终端EZ mini之后，神达GPS智能手机的推出，最终实现了神达集团在GPS导航、娱乐、通讯市场上的全球战略布局。神达电脑集团旗下的宇达电通，将依旧负责Mio DigiWalker A700的全球市场行销工作。据悉，神达集团在获取牌照前就已开始此款手机的研发工作，并依托其在手持设备及GPS导航系统软、硬件上的规模优势，因而能在获取牌照后短期内将其公布于大众面前。

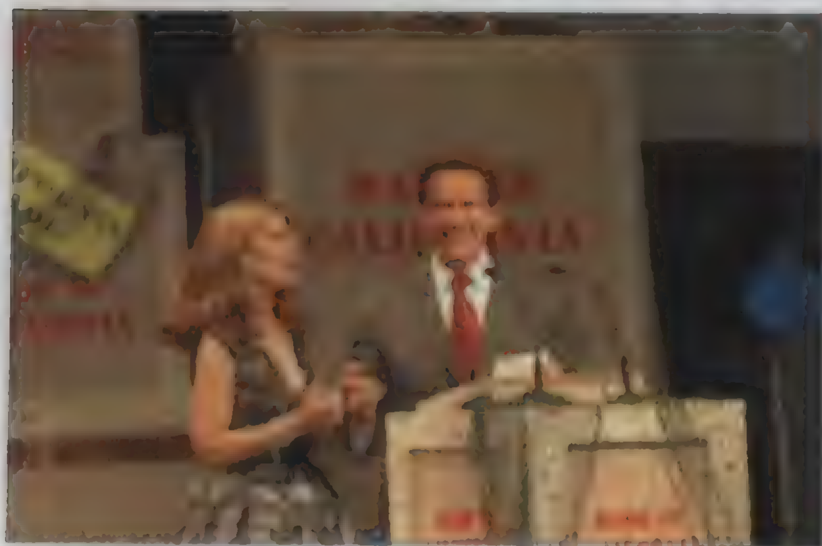

任达华作为"神秘嘉宾"参加了A700手机发布会

在随后的采访中，神达电脑行动通讯事业部总经理兼宇达电通总经理王圣懿先生向记者表示："从之前Mio系列的PND，到近期与盛大合作的EZ mini，直到今天发布的A700智能手机，都体现了我们在手持设备发展方面强大的实力。透过A700的发布可证明，我们完全有做好智能手机的能力。中国手机市场广大，而智能手机也有很大的发展潜力。在众多智能手机中，我们通过运用自己与众不同的功能，一定会脱颖而出。"

的确，近期在市场上的连续重大举措，已让外界看到了中国IT业界一股新势力的迅速崛起。但未来神达电脑究竟能有怎样的具体表现，还需时间来佐证。

半月看点

"加州制造"工商展在京举办



2005年11月16日，美国加利福尼亚州就业与经济委员会在北京嘉里中心饭店举办了""加州制造"工商展"。本次贸易展是加州就业与经济委员会主办的众多贸易促进活动之一，也是加州州长阿诺德·施瓦辛格6日中国行活动的重要组成部分。参会的加州企业包括通用电气、加州第一大电子垃圾回收公司CRA等在内共40多家公司，展示了各种技术及消费商品。此次工商展吸引了众多中国客商参观和访问，加州州长施瓦辛格作为特别来宾出席并发表了讲话。

Skype新版增加视频功能

2005年11月底，Skype中国运营商TOM全球同步推出Skype中文2.0测试版。与旧版相比，新版本增加了视频功能。视频功能基于P2P技术，效果更为流畅，并可全屏显示。Skype 2.0版本增加并强化了IM（即时通讯）功能，包括用户可自行分组、个性签名；其界面也更为简明、商务、实用等。此外，Skype简体中文版官方网站于11月11日推出了"Skype商城"，用B2C的模式向中国用户销售包括USB通话终端、耳机、网关和通讯外设等硬件设置，用户可直接在线购买。

戴尔打印机获客户高满意度

2005年11月18日戴尔公司宣布，在市场研究机构J.D.Power and Associates的最新调查报告中，戴尔打印机在企业用户中的综合客户满意度排名榜首。根据J.D.Power and Associates "2005年打印机客户满意度调查"，戴尔的客户满意度超过其余10家服务美国市场的打印机生产商。此次调查综合衡量了厂商在产品销售、性能及客户支持等方面的表现，并由此制定出详尽的成绩排名。

BenQ宣布赞助皇家马德里足球队

继2004年赞助欧洲杯足球赛后，2005年年底BenQ再次宣布：至公元2010年止，BenQ旗下三大事业群之一的BenQ Mobile移动通讯公司，将继续赞助皇家马德里足球队（Real Madrid）。届时全球身价最高的球员贝克汉姆、罗纳尔多、齐达内等都将穿上印有BenQ-Siemens的传统白色战衣上场，让全球数百万球迷一睹他们的风采。而知名的西班牙马德里伯纳乌球场，不久后也将竖立起醒目的BenQ-Siemens广告旗帜。

美格成功注册EPS显示器服务品牌

2005年11月22日，美格在国家工商总局成功注册"EPS全球服务专递"，成为显示器行业首家注册服务品牌的企业。"EPS全球服务专递"是美格针对显业器市场售后服务同质化趋势严重，为形成差异化竞争而推出的服务举措。EPS三个字母分别代表Eagerness（热忱）、Profession（专业）和Speed（速

度），充分体现美格将为消费者提供热忱、专业、快捷、国际化的售后服务。

金山毒霸2006即将上市

近日，金山公司向外界宣布金山毒霸2006即将上市。该产品是备受安全界及广大用户关注的国内率先针对间谍软件提供解决方案的安全产品。据金山公司称，即将发布的“金山毒霸2006杀毒套装”有金山毒霸2006、金山网镖2006、金山反间谍2006和金山漏洞扫描2006等四大功能模块。金山毒霸2006除了继承金山毒霸2005的“主动实时升级、抢先启动防毒系统、主动漏洞修复”等国际领先功能外，在反间谍技术领域更取得了重大突破，对包括间谍程序、灰色软件、黑客工具及各种IE恶意插件等在内的上万种有害进程均具有强大的防控和查杀能力。

前沿技术

OPNA平台点爆IGnite 3D引擎

日前，北京博动科技（Pollex）的OPNA手机软件平台，因凭借其良好的可扩充性、开放性和方便移植等特性成功植入英特图IGnite 3D引擎。据了解，IGnite 3D整合了2D与3D图形绘制功能，是一个执行效能强于3D图形的加速工具。此次成功移植OPNA后，由于OPNA平台自身优异的系统效率，不仅实现了IGnite 3D引擎在更小内存下的高性能图形显示，还大大提高了图形加速和压缩技术效率，明显降低了手机3D应用的门槛。

丽台科技获CES三项大奖

享誉国际的CES Innovations Design and Engineering Award终于颁发了2006年的得奖名单，丽台科技（Leadtek）以其创新的产品设计与精湛的工艺技术，一举夺得3项大奖。CES是由国际消费类电子协会（CEA）联合了超过125个国家的10万个零售买主、经销商、制造商、市场分析家、进出口商、投资者和报刊杂志，所举办的一年一度的国际性消费类电子博览会。此次展会丽台科技在Online/Intranet及Telephones两大产品类别中脱颖而出。在Online/Intranet的表现上，丽台以H.264 based Triple-Play Set-Top Box XTP8721及Video Enabled Broadband VoIP Adapter BVA8070双双得奖。其中，XTP8721更在Best of Innovations最高荣誉的肯定下赢得冠军宝座。另外，在Telephones类别中，丽台也以H.264 based Triple-Play Videophone XTP8830获得国际级评审的青睐。



Leadtek XTP8721



Leadtek BVA8070



Leadtek XTP8830

投资合作

天清防拒绝服务攻击系统获“国家信息安全产品型号认证”

2005年12月，国内网络安全的领导厂商——启明星辰公司的天清防拒绝服务攻击系统，经中国信息安全产品测评认证中心测试检验，获得“国家信息安全产品型号认证”。该证书是网络安全产品在政府、军队、公安等重要领域获准应用的重要认证之一。据悉，到目前为止，天清防拒绝服务攻击系统是唯一通过该项认证的防拒绝服务攻击类产品。拒绝服务攻击（DoS，Denial of Service），尤其是分布式拒绝服务攻击（DDoS）是目前网络上最常见、危害极其严重的一种攻击方式。在天清防拒绝服务攻击系统中加入了自主研发的防拒绝服务攻击算法，从而使该产品可抵御多种拒绝服务攻击及其变种，包括SYN Flood、空连接攻击、UDP Flood、ICMP Flood、HTTP GET flood。同时，它采用透明模式，安装简单，性能稳定，不会对用户现有网络架构产生任何影响，还可方便地与防火墙、路由器等设备配合使用。

SurfControl加盟“APWG”

2005年11月7日，美国加州的企业网络安全威胁防护解决方案提供商SurfControl（伦敦证券交易代号：SRF）宣布，公司已正式加入“反钓鱼攻击工作组”（Anti-Phishing Working Group，APWG），成为这一全球性组织的一员。APWG在对付由钓鱼攻击（phishing）、网址嫁接（pharming）和电子邮件诱骗所造成的个人身份信息欺诈和盗窃等方面付出的努力，将得到来自SurfControl自适应智能威胁防护服务的有力支持。在2003年3月，SurfControl首先发现了一种危险的新型垃圾邮件，公司称之为“品牌诱骗”。这种垃圾邮件把自己伪装成看似是来自于一些著名的或有良好信誉的企业邮件，试图以此让邮件接收者上当。此类攻击手段后来被称为“钓鱼攻击”。

软通科技同步支持Intel VT

中国业界PC管理软件开发商、PC远程服务供应商，北京软通科技有限责任公司隆重宣布：软通科技包括StarCenter、StarNet、StarCare在内的全线产品，将同步支持英特尔VT（Vanderpool Technology）虚拟技术，并推出了基于这一领先科技的新品StarOVT。软通科技基于Intel VT的解决方案将为家庭用户、商业用户以及IT管理者带来更强大的PC管理能力和更优化的计算性能。同时，Intel AMT（主动管理技术）以及终端安全访问控制技术，也同时作为软通科技的基础技术而迅速得到广泛应用。利用Intel众多先进的技术，软通科技的PC管理和远程服务解决方案产品的功能将得到显著提升。

上市信息

明基发布全系列Joyhub台式电脑

2005年11月22日，明基（BenQ）在北京博洛尼家居体验馆召开发布会，

后珑管时代
AOC冠捷iU技术及新产品闪亮登场

■本刊记者 白露



智能单频芯片

AOC冠捷科技作为全球最大显示器厂商，多年来一直专注于显示技术的研究开发及生产，为解决传统纯平产品存在的耗电量大、几何失真、调整复杂、不良率高等难题，AOC自主开发研制出新一代的革命性显示技术，即iU-智能单频芯片。

2005年11月30日，全球最大显示器厂商AOC冠捷在北京举行以“科技源动力 iU视界芯”为主题的新品发布会，正式宣布推出全新的智能单频芯片“iU”技术（intelligent Uni-frequency Microprocessor），并现场展示了全球首批采用iU芯片的17英寸“数字CRT显示器”新品——793V和795F。

iU通过将原本应用于LCD显示器的Scaler控制芯片集成到CRT显示器的控制器中，实现了CRT显示器功能和性能的提升。发布会上，AOC冠捷全球制造总经理摩仁宗和中国区总经理段振华发表了讲话。摩仁宗介绍了冠捷科技在2005年前3季度的全球业绩报告，同时为冠捷科技2006年的全球目标作了进一步展望。段振华则指出，iU技术的推出和应用是继2005年9月AOC冠捷正式宣布收购飞利浦全球显示器制造研发业务，以及今年前3季度在中国市场销售业绩跃居三甲之后的又一利好消息。iU技术的首创者——AOC冠捷研发处处长詹瑞庆，发表了题为《iU——纯平显示技术革命》的演讲。他介绍了iU——智能单频芯片技术的基本原理，并指出此技术为传统纯平显示技术带来包括高效节能环保、弱化呼吸效应、一键自动调整、降低几何失真、显示锐度可调、延长使用寿命、提高低频画质在内的7项革命性改善，一举解决传统CRT产品存在的耗电量大、几何失真、调整复杂、不良率高、使用寿命短等诸多难题。

该产品目前已赢得了国家节能产品中标认证中心（原中国节能产品认证中心）的节能认证及环保产品认证。



正式发布了全系列Joyhub台式电脑。张扬生活美学的Joyhub电脑定位于家庭娱乐中枢，采用了富有个性的“人本设计”，包括典雅的“米兰”、稳重的“慕尼黑”、灵动的“江南”及前卫的“NASA”四大系列，以不同诉求分别面向时尚都市新女性、沉稳严谨的职业男性、年轻小资女性及充满幻想、热衷探索知识的新生代男性用户群体。

柯尼卡美能达推出全新打印机

2005年11月16日，柯尼卡美能达（KONICA MINOLTA）针对国内市场隆重推出两款全新激光打印机——黑白激光打印机PagePro1400W和激光多功能一体机PagePro1390MF，并以



此拉开了“‘in’不同，打天下”全国五大城市巡展活动的序幕。本次巡展将以北京作为始发站，并在之后一周内到达上海、成都、沈阳和广州。本次推出的两款新品在继承原有机型高速度、低成本优势的基础上，为中小企业、SOHO及家庭用户提供了更小巧的体积、更强大的性能及更经济实惠的价格。

华硕发布AMD 64位移动平台笔记本



2005年11月15日，华硕在北京举办题为“我行，我速，华硕笔记本领跑64位轻薄时代”发布会，推出14英寸轻薄宽屏笔记本W3Z、15/15.4英寸宽屏娱乐A6U、主流游戏机型A6K、17英寸数字家庭型A7D等几款AMD笔记本新品。产品全部采用AMD Turion 64移动计算技术，结合华硕“轻薄专家”的经典设计与技术优势，彰显出轻薄与速度的有机融合。同时在产品价位、性能配置上覆盖高、中、低端用户需求，形成了华硕AMD系列笔记本的完整布局。

唯博2857B机箱闪亮登场



唯博2857B机箱整体黑色，采用进口SECC钢板，侧板采用向后抽拉式设计，前置USB、1394及音频接口。散热方面，严格按照Intel TAC1.1规范，侧板配置导风筒，是标准的38度机箱。其内部结构扩展性好，设有4个光驱位、5个硬盘位，兼容目前市场上各系列主板。此外，还标配了唯博ATX-350WB电源，完全可满足目前主流配置的需求。**市场参考价：288元。**

微软暴雷鲨6000全面上市



2005年9月，微软在其新品发布会上宣称，不久即将推出微软首款专为游戏玩家而设计的激光定位鼠标。两个多月后，微软暴雷鲨6000终于上市。该产品提供带有擒纵器的滚轮、精度调节器、游戏指令、"放大镜"等配置和功能。此外，它是微软首款采用激光定位技术的有线鼠标产品。

惠浦50英寸等离子亮相国美

据悉，惠浦电子（深圳）与国美电器达成战略合作协议，旗下自有品牌HPC的等离子彩电首次在国内市场借助国美渠道上市销售。作为中国第一家在国外拥有平板电视生产基地的厂家，惠浦电子长期以来为包括韩国三星SDI在内的国际平板电视巨头进行贴牌生产，而自有品牌的HPC等离子彩电也已在中国香港、西班牙等市场的主流渠道销售。日前其一款HPC 50英寸等离子电视PP-50SA由以前的35 000元降为现在的27 000元。

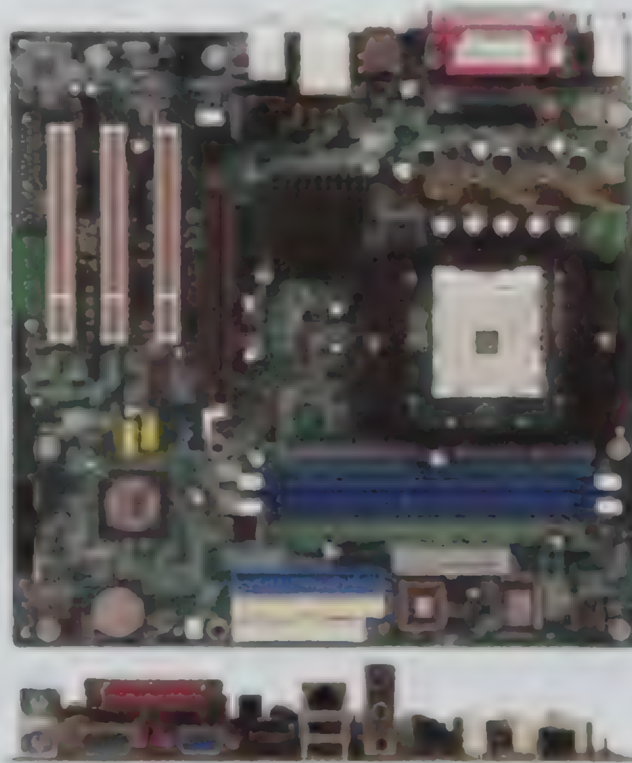
买AOC 176S送折叠自行车



曾在8ms市场上掀起波澜的AOC 176S最近增加促销活动。这次AOC（冠捷）在北京区域推出活动：凡在北京区域以2199元购买176S液晶消费者，只需加66元就可获赠一款名牌折叠自行车（价值288元）。176S的性能在同档次的产品中毫不逊色，除了8ms响应速度外，1280×1024高分辨率、点距0.264mm、亮度300cd/m²、对比度500：1，可视角度160/160度，是该档次上的标准配置。售后服务方面，AOC实行"123"随心服务：1个月包换，两年上门，3年免费全保，使消费者可随心购买、放心使用。

升技KV-85主板上市

近日，升技正式推出一款针对AMD Socket754接口全系列CPU的全能整合主板——KV-85。该主板采用威盛（VIA）K8M800+VT8237R芯片组设计，支持AMD Socket754接口全系列



CPU，提供1600MHz的HT总线。集成VIA UniChrome Pro显示核心，并提供AGP 8×显卡接口。具有2个184pin DIMM DDR SDRAM插槽，最大支持2GB DDR400内存。其他接口方面，提供了3个PCI扩展接口、1个软驱接口、2个ATA133、4个SATA（1.5Gbps），2个USB 2.0扩展插针。此外，还具备扩展音频接口，可提供5.1声道音频输出；集成10/100M网络自适应以太网卡。供电方面，提供了1个20pin标准ATX电源接口、1个4pin+12V辅助供电接口，提供稳定的电源支持，非常适合公司办公用户及网吧用户。**市场参考价：499元。**

XFX（讯景）7800 GTX登陆中国

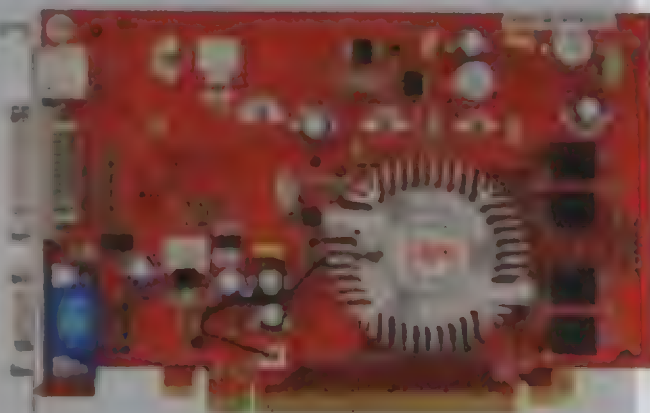
近日显卡市场新品迭出，NVIDIA与ATI的竞争越来越烈。虽然GeForce7800 GTX 256MB与ATI发布



的旗舰显卡X1800XT性能不相上下，但NVIDIA并不愿让此状况持续下去，正式推出了512MB版本的GeForce7800 GTX显卡，继续领跑高端显卡市场。NVIDIA全球一线AIC大厂讯景在NVIDIA于11月14日发布7800 GTX 512MB的当天上市了这款顶级显卡。研发代号为G70的GeForce7800 GTX采用成熟的110nm工艺生产，拥有3.02亿个晶体管；拥有8个顶点着色单元和24条像素渲染流水线，还提供了先进的CineFX 4.0引擎，完整支持DirectX 9.0、Shader Model 3.0、Intellisample 4.0和内建硬件级可编程视频器PureVideo等。

促销新闻

七彩虹燃烧军团6500降至499元



作为入门级市场的利器，七彩虹天行6500-GD2超频利器采用了NV44图形核心，基于0.11μm制造工艺，内建4条像素渲染管线和3组顶点处理引擎；支持NVIDIA GeForce6系列产品的所有特效，其中包括微软DirectX 9.0c中的Shader Model 3.0。同时具备独特的Turbo Cache功能，带来了显卡3D性能与处理速度的飞速飚升。默认频率为400/666MHz。

显存方面，延续了七彩虹燃烧军团的特色，采用了大容量的GDDR2第二代高速显存，128MB规格；同时通过Turbo Cache技术共享内存，能达到256MB大容量显存规格，默认频率与显存频率分别为666MHz，并且还具备相当大的超频空间。经测试，GeForce 6500的性能比6200TC有了较大提升；在超频后，甚至达到了众多GeForce 6600LE的水平。**价位目前从549元降到499元。**



再谈2.0

■本刊记者 生铁

最近还是关注了一下Web2.0。虽然前有19期冰河的"记者视点"《来的都是客，全凭一张嘴》做铺垫，该文用一种讽刺的口吻把这个东西谈了个明白。但是，回过头看，他终究还是从专业的角度对Web2.0作了评论。

专业记者就是这样，也恰恰是因为身处这个行业，就事论事惯了，反而对一些概念化的事物表现不出太多神经过敏式的兴奋。事实也是如此，大众媒体上炒得火热的Web2.0，在行业媒体内并没有引发太大的声浪。

Web2.0这个概念确实是舶来品则毫无疑问，但是它在中国的遭遇，只能说是个意外。

我的同事龙猫参加SUN的中国开发者大会，他特意问了SUN的CEO麦克尼利如何看待Web2.0引起的新一轮互联网创业热潮，麦克尼利和周围的高管们愣了半天，最后表示没听说过这个东西——他一开始还以为龙猫是在说Wap2.0呢。

我这里说Web2.0在中国的遭遇是个意外，意思是说即使大家知道Web2.0的提出者是一个叫Dale Dougherty的人，可又有谁了解他担任总裁的公司Songline Studios？又有谁读过甚至哪怕知道他写过的《当DOS遇到UNIX》这样的专业著作？

好吧，不如我们把Web2.0提出者总结这一概念时提出的应用原则也列出来吧

1.将Web作为平台

2.将数据变成"Intel Inside"

3.分享和参与的架构驱动的网络效应

4.通过带动分散的、独立的开发者把各个系统和网站组合形成大汇集的改革

5.通过内容和服务的联合使轻量的业务模型可行

6.软件采购循环的终结（"永久的Beta版"）

7.软件凌驾于单一设备的层次之上

8.拉动长尾的能力

……

而对于国内各大发布会上大谈Web2.0的人，我不知道他们是否真的知道……或者说他们是否真的不知道自己在谈些什么。而除了投资方，谁又会真的对这些概念感兴趣呢？

在宣扬Web2.0时所提到的那些共享精神、草根精神，根本是与网络刚在民间出现时就一直伴随的精神特质。人们谈到Web2.0时常会提到的RSS技术，也是早在20世纪90年代就已经有的技术——当然，现在也是2.0版了。

至于播客、驴客这些新鲜名词，对于但凡热衷于网络生活的人，也早就接触过了。笔者在2001年就听过一个论坛里的广州朋友做的有关爵士音乐的播客节目。

今年才开始制作并且一推出就非常受网友欢迎的播客网站"反波"，其中有一期节目就叫"雷锋2.0"。其中谈道："现在的互联网泡沫就是大跃进的数字化，当前最明显的标志就是扯淡的Web2.0，活脱脱数字时代的亩产万斤、大炼钢铁。生造概念，为的是圈钱。新浪首当其冲，开始糟践blog，弄了一批名人在新浪开blog，热火朝天，像宣布共产主义提前到来一样欢呼光辉的Web2.0，还搞起了什么圈地般的新浪博客大赛，可以想见暂时会吸引一些眼球，但终将和大跃进一样是一场闹剧。"

可是"反波"自己却作为Web2.0精神的代表网站，被一些媒体所报道。

反波的创始人之一"飞猪"在采访中对笔者说："我们反对的并不是Web2.0这一单纯的概念，而是反对国内的一些人抓住这样一个概念，甚至还不懂得它，就用它去圈钱的行为。"

而2004年才开始写播客，却因"周博通"这种RSS新闻订阅器而出名，并被卷入Web2.0话题的王翌也对笔者明确表示，做"周博通"时没想过Web2.0这个概念。他说："Web2.0对任何人没有具体实际意义，开发者、使用者都不能靠这个概念做什么。Web2.0和技术没太大关系。拿RSS赢利就像是说拿C语言赢利一样，无任何意义。"不过，他也承认，Web2.0提供了一种可能，这是一种信息渠道的改造。

当然，这些利用Web2.0大潮来实现自己一些有趣构想的玩家们，和那些专业媒体的记者，还有利用Web2.0概念圈钱的商人们，这3者想的问题肯定是不一样的。"盲人摸象"的道理又一次在这里得到了实践。商人想知道，自己摸到的这只动物能否圈在笼子里收门票；网络玩家想的是这只动物能否成为自己的探路工具；而专业媒体的记者呢，他们的两只手抠着这头象的屁股，皱起眉头闻了又闻，他们无疑在想——这不就是头普通大象嘛，有什么好奇怪的。

如此而已。

ATI的性能倍增器
——交叉火力+精英955X主板实测



■晶合实验室 魔之左手

厂商： ATI/精英电脑（ECS） **上市：** 2005年11月
售价： 不详（公版卡）/2199元（精英PF22主板）
附件： 不详/驱动光盘、中文说明书、数据线等
推荐： 资金充裕的发烧级游戏玩家
咨询电话： 010-82676888（精英PF22主板）



目前最高端的3D游戏显卡究竟是什么样的？是GeForce7800 GTX，还是RADEON X1800 XT？虽然这些显卡都拥有最高端的性能，是这些厂家顶级科技的产物，但却并不是他们提供的最高端3D系统，因为ATI和NVIDIA分别有着更加强大的双显卡系统，那就是CrossFire（交叉火力）和SLI。SLI推出已有一年时间，我们也进行过多次测试，CrossFire尽管也发布了一段时间，但因为种种原因一直没有见到它的身影，而紧接着R520的发布，盼望已久的CrossFire系统终于来到了我们面前。

一、CrossFire技术

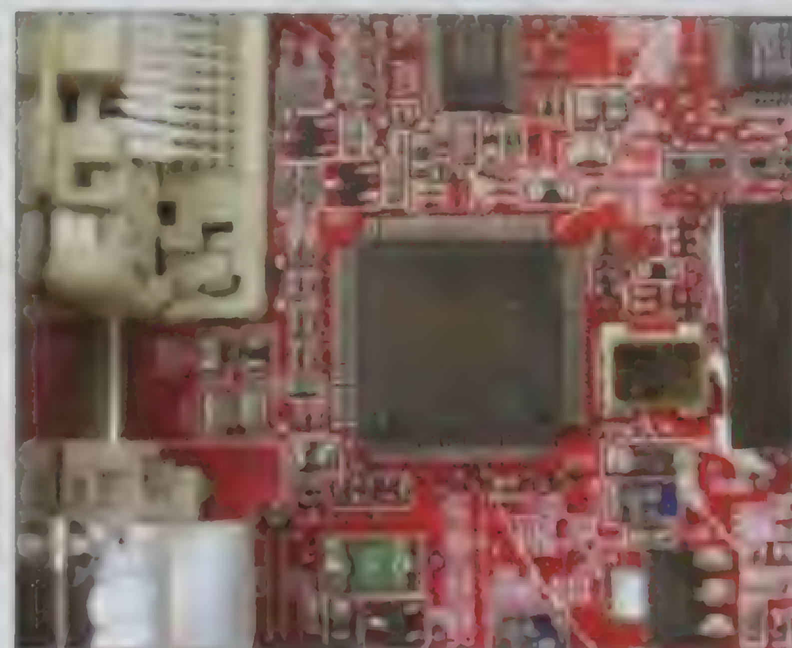
尽管同样是双显卡系统，但CrossFire绝不是对SLI的简单模仿，它们从硬件、软件及实现方式等方面都有很大区别。这次送测的是RADEON X850XT版。

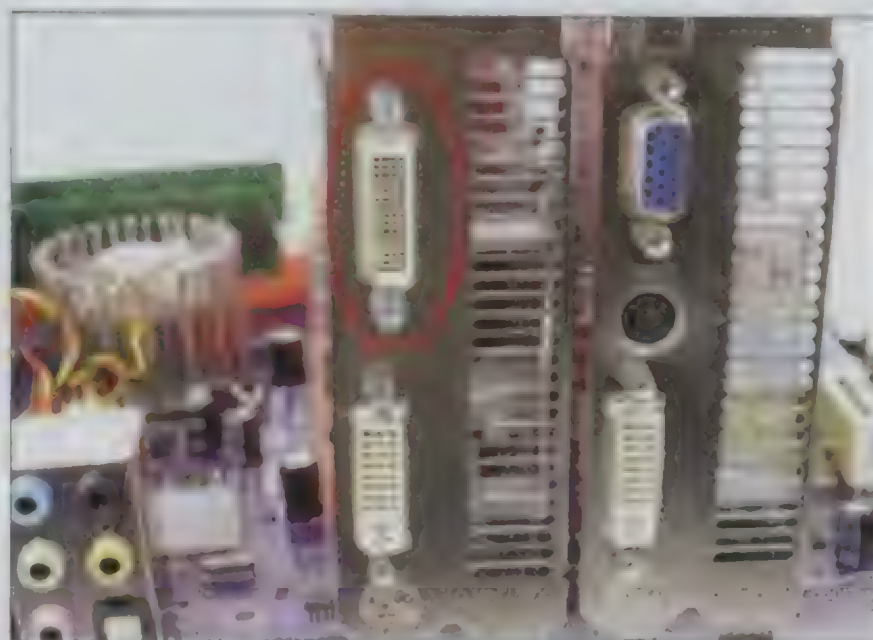
1.硬件构成

首先需要注意的是，在CrossFire系统中，两块显卡并非完全一致，在购买时就必须保证一个是普通版本，而另一个必须是CrossFire版本显卡。与SLI系统不同，CrossFire系统中的控制功能被集成在CrossFire版的显卡当中，即"Compositing Engine"。从下图中可看到其中最重要的一款芯片Xilinx Spartan（XC3S400），这块芯片用于合成两块显卡的图像数据，而另外两个靠近输出接口的芯片则用来处理来自另一块显卡DVI接口的数据，并将来自Spartan芯片的数据处理后再输出到CrossFire信号的输出接口。


用于合成两块显卡图像数据的芯片

因为使用了比较特殊的输出方式，因此CrossFire版显卡上带有一个特殊接口——DMS59高密度接头，它不仅要接收来自另一块卡DVI接口的数据，还通过这个接口输出最终的图像数据。在CrossFire系统中，显示器并非是直接连接任何一块显卡，而是连在两块显卡的三头外部连线上。

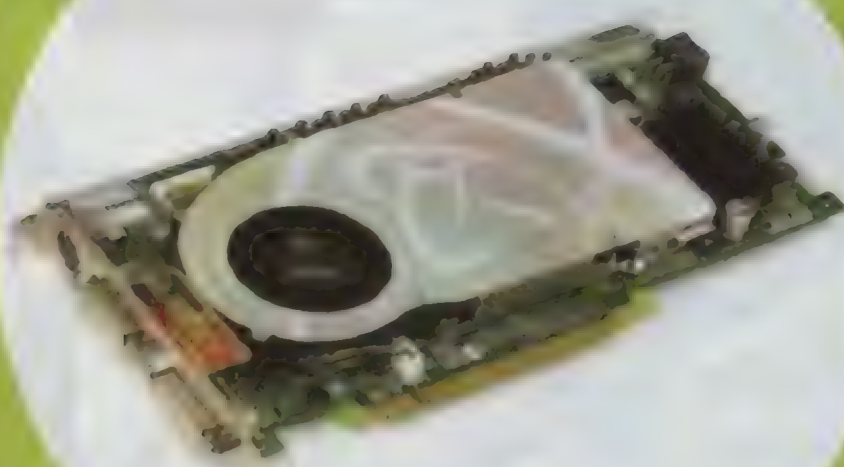

德州仪器（TI）的信号处理芯片，有些显卡采用Silicon Image芯片


DMS59高密度接头

由于采用了这种主从卡的形式，因此我们在安装时需要注意两块卡安装的顺序：从资料和实际测试上看，一般来讲是CrossFire版安装在靠近北桥芯片的位置，即主PCI-E插槽或PCI-E1，而将普通版显卡插在另一个PCI-E x16接口上。不过，也许有些主板因为线路设计的问题而恰好相反。因为CrossFire控制模块集成在显卡上，所以对主板的兼容性方面更出色，在我们使用的精英PF22主板（i955芯片组）上甚至不需要在BIOS中进行

除了显卡 我们还有什么？

XFX讯景 11月 隆重推出









全面体验 用心感受!



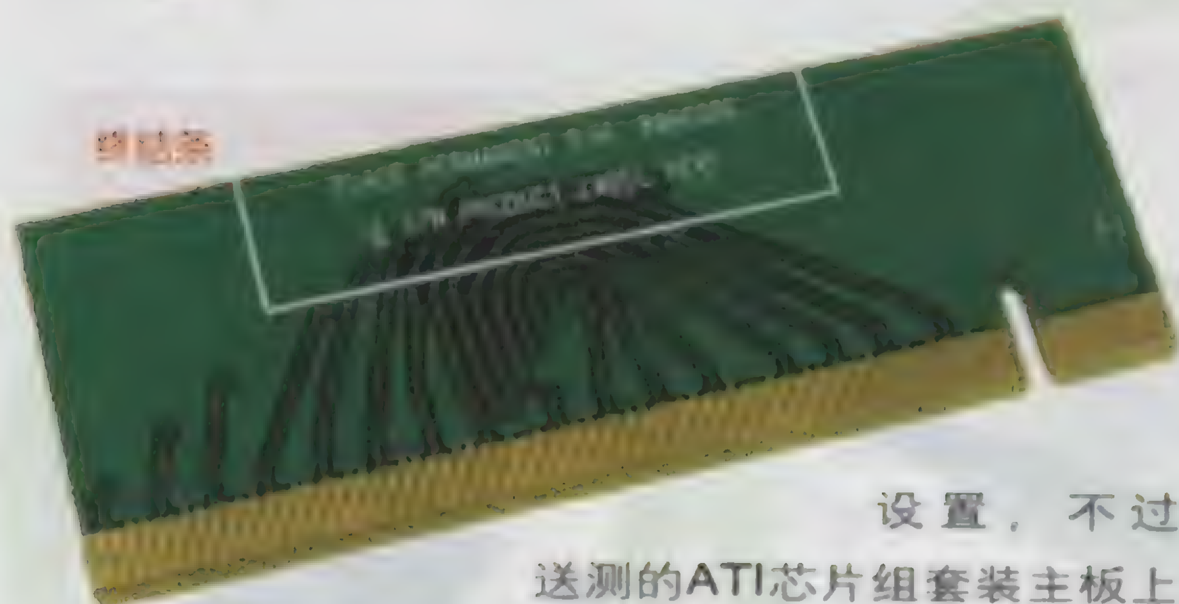
讯景 www.XFX.com.cn

除了显卡，我们还有什么？

- XFX讯景手柄——纵横于虚拟游戏世界的神兵利器
  外观时尚，手感舒适，功能强大，带您融入真实的游戏世界，感受游戏的快乐
- XFX讯景方向盘——体验身临其境的飞车快感
  先进的齿轮传动技术，仿赛车方向盘，逼真的力反馈效果，使您真正感受无与伦比的真实驾驶感受
- XFX讯景耳麦——与“声”俱来的震撼魔力
  独特设计，环绕立体声，一流清晰度，无论是在玩游戏、语音聊天还是欣赏音乐皆能获得最佳的音质效果

XFX讯景显卡中国地区总代理：广州创嘉实业有限公司 广州 020-2222 1828 深圳 0755-8883 7668 北京 010-8287 3959 上海 021-6277 7803
全国客户服务及技术支持：0755-6132 3201 电子信箱：support@xfx.com.cn

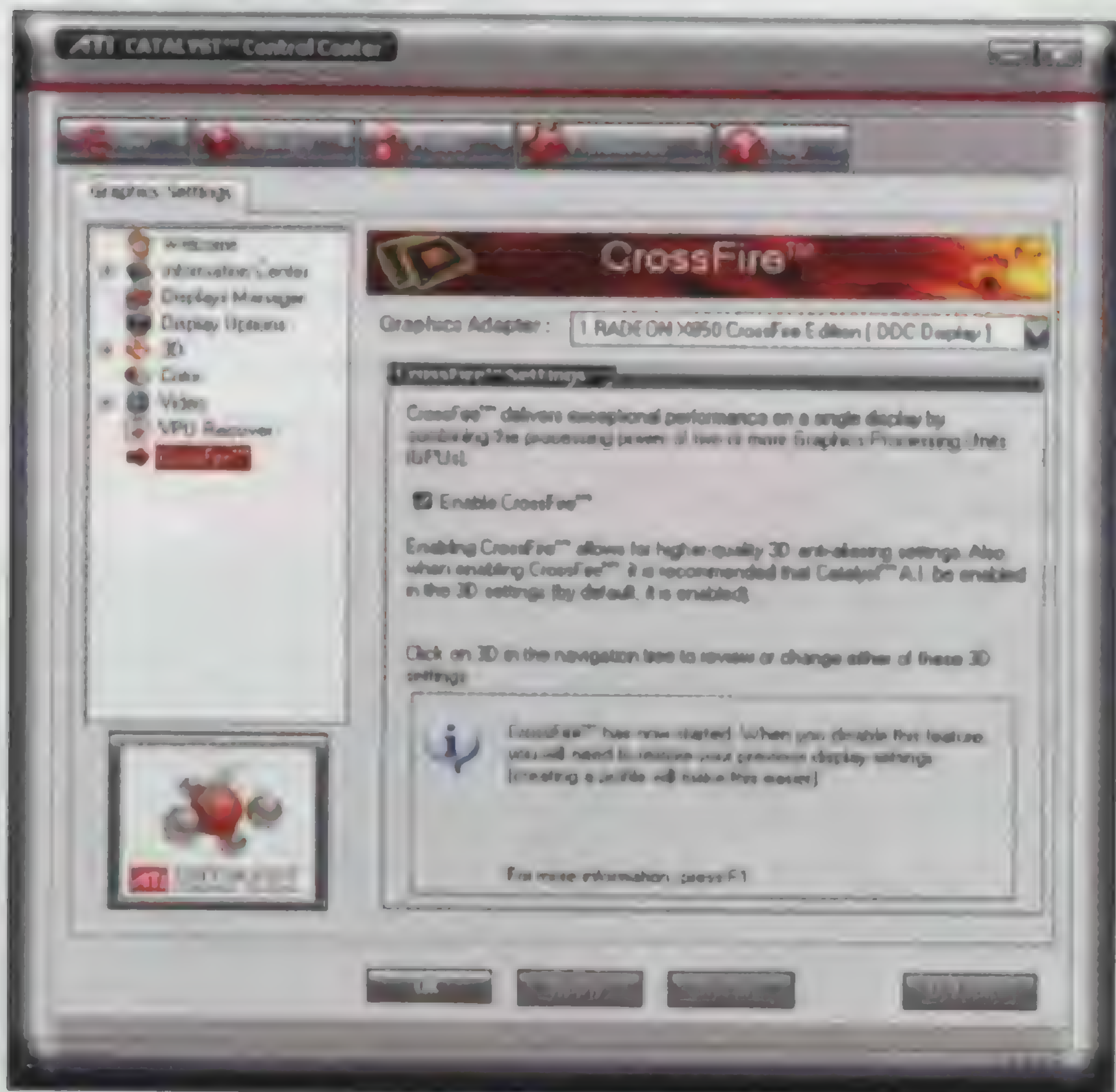

采用ATI芯片组的送测套装CrossFire主板


终结条

设置，不过送测的ATI芯片组套装主板上仍需要在BIOS中进行相关设置，还提供了一个终结条，在安装单显卡时使用。

二、软件与驱动

我们在测试中采用了ATI公版的5.11驱动正式版，它已能非常稳定地支持CrossFire系统，不过要在驱动中显示CrossFire选项，还需安装Microsoft .NET 1.1 Framework，这也是使用新的催化剂控制面板所必需的软件。在驱动面板中可看到CrossFire选项，用户需要做的只是勾选这个选项。在其他的3D测试和游戏软件中，CrossFire系统都不需要进行额外设置。



CrossFire选项

三、特色功能

在ATI CrossFire系统的渲染模式中，除了类似于对手的分帧渲染（Alternate Frame Rendering，交替页框渲染）和分屏渲染方式（Scissor页框分离渲染）外，还提供了一种被称为SuperTiling——瓦片分离渲染技术的功能，它将屏幕分成很多小的方格，由两块显卡分别进行交叉处理，这样更容易达到显卡间的负载平衡，不过目前瓦片分离渲染技术仅能支持Direct3D游戏。



瓦片分离渲染技术示意

在驱动程序中还可以看到，ATI CrossFire系统中的FSAA（全屏抗锯齿）设置从6×增加到了14×，14×FSAA的图像在精细度上要明显超过6×。CrossFire系统中通过两块显卡同时对画面进行FSAA取样并混合，可在性能损失最小的情况下达到更出色的画面效果。



支持14×FSAA设定

四、平台介绍

在本次测试中，我们特别使用了精英基于i955芯片组的PF22主板作为平台，结果说明955主板的双PCI-E x16插槽绝非摆设，同样可支持双显卡系统。PF22主板延续了精英Extreme高端主板的设计，醒目的紫色ATX全尺寸主板，采用了易识别的彩色接口。板载的两个PCI-E x16接口有较大间距，便于安装采用大型散热系统的高端显卡。PF22提供了1000MB/s和100MB/s双网卡、HD Audio规格的7.1声道音频

网络威胁 一网打尽



瑞星杀毒软件

Personal Edition
RISING ANTIVIRUS 2006
网络威胁粉碎机

组合套装

- 瑞星杀毒软件2006版：*第七代极速引擎*
- 瑞星个人防火墙2006版：*IP追踪，主动防黑*
- 内嵌“木马墙”：*全面保护各种帐号、密码*
- 卡卡上网安全助手V2.0：*根除流氓软件、恶意网站*

全新上市

北京瑞星科技股份有限公司

地 址：北京市海淀区中关村大街22号中科大厦13层
邮 编：100080　电 话：010-82678866
传 真：010-62564934
数据修复：010-82678800
技术支持：010-82678800
销售业务：010-82678866-300

全国经销商名录

北京：
北京连邦 64421199
北京正普 82671133
蓝网集团 82503115
永兴四方 82641338
中财报 62579539

树人软件 65995745

上海：
上海力合蓝网 63742437
上海茂立 63508228
上海连邦 63282232
上海天明 63171977
上海新华书店 63818145

广东：
广州本软 38802880
广州蓝网 87531488
广州黑马 87592736
深圳海象 83698205

广西：
南宁晶合 2632529

海南：
海口希望 68592075

江苏：
江苏连邦 86646997
南京鸿江科技 84711095

浙江：
杭州蓝网 88994579
杭州美迪 88838306

安徽：
安徽蓝网 7114304

成都蓝网 85455440
瑞星时代 85260123

重庆：
重庆蓝网 89084990

济南：
济南连邦 8580066
济南蓝网 8952682
济南金时尚 8368689

青岛力邦 3876907

河北：
石家庄连邦 6078068

天津：
天津连邦 27383000

陕西：
西安万众 85514557
西安日月 82048222

兰天新网 7793488

云南：
昆明威象 5144846
昆明旭网 5107565

河南：
郑州冠达 63973671

湖南：
湖南连邦 4161520

湖北：
湖北连邦 87887441
武汉蓝网 51854020

沈阳：
辽宁希望 62112212
沈阳蓝网 83960181
沈阳连邦 23881542

哈尔滨：
哈尔滨博科 86224400

吉林：

内蒙：

RISING 瑞星
www.rising.com.cn



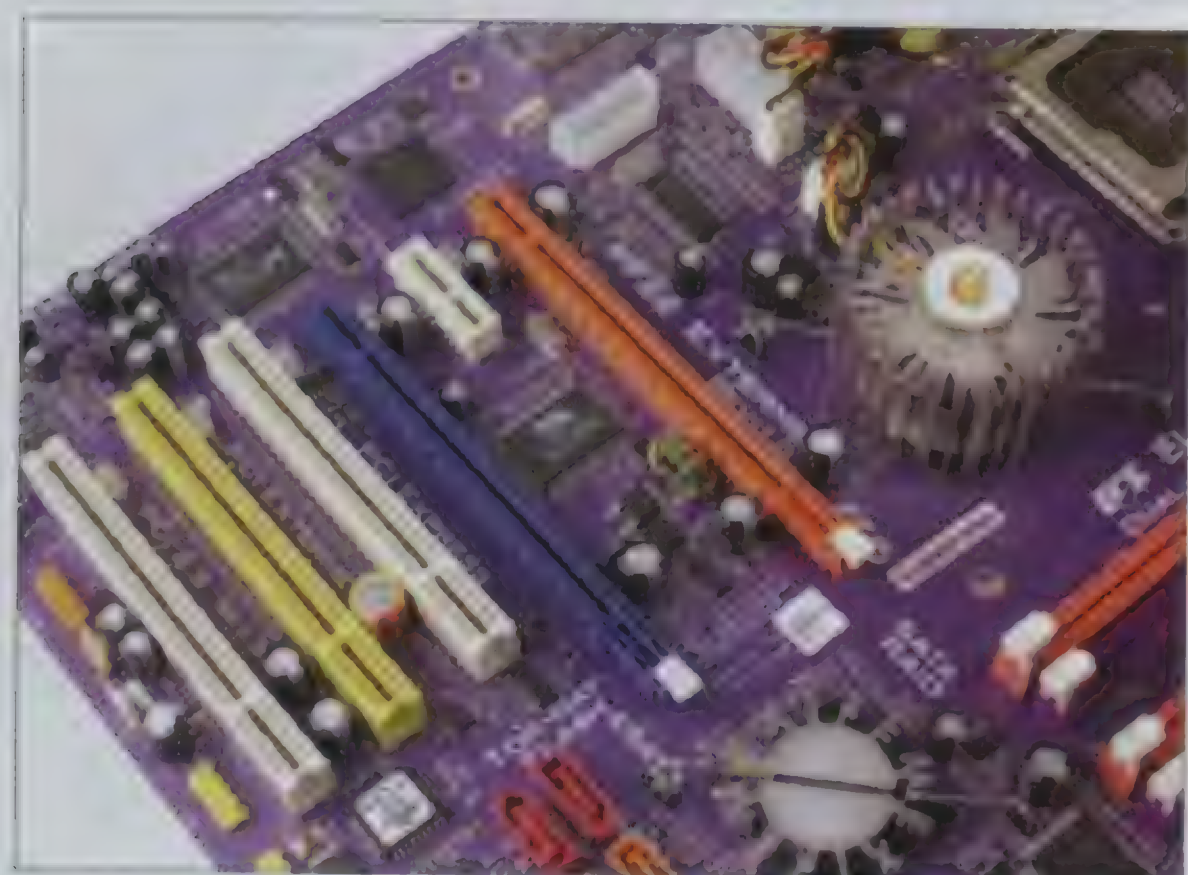
精英PF22主板

输出和光纤接口，板载VT6307芯片提供了IEEE 1394接口。除南桥芯片支持的4个SATA2接口外，其附加芯片提供了2个额外的SATA接口，留出了充分的升级空间。PF22在CPU供电电路旁安装了散热风扇和风罩，以控制高频处理器运行时供电元件的温度。



PF22主板供电电路旁的散热风扇和风罩

测试平台采用P4 XE 3.73GHz处理器、DDR2 533内存512MB×2，操作系统为英文Windows XP+SP2，主板驱动为7.2.1.1007，显卡驱动为催化剂5.11版。



双PCI-E x16插槽



6个SATA接口和孤零零的1个IDE接口

五、测试结果

因为RADEON X850 XT的定位恰好在对手的GeForce6800 Ultra和GeForce7800 GTX之间，因此很难找到适合的参照对象。考虑到CrossFire系统推出的时间并不长，这里借用了GeForce7800 GTX的SLI数据，但其单卡能力与X850 XT相比有较大差别，因此**建议用户参考其中的提升幅度数据。**为保证更充分地发挥显卡能力，并减小CPU处理能力的影响，所有测试均开启了FSAA和AF功能。

显卡/成绩	X850 XT	X850 XT CrossFire	提升幅度	X1800 XL	GeForce 7800 GTX	7800 SLI	提升幅度
设置	4X AF+4X FSAA						
3DMark 05 v1.20总分							
1024X768	4908	7988	**62.8%**	6701	7340	9315	**26.9%**
1280X1024	3893	7180	**84.4%**	5489	6404	8922	**39.3%**
1600X1200	3165	6194	**95.7%**	4595	5524	8556	**33.6%**
单像素填充率 M Texels/s*	3706.0	6952.9	**87.6%**	3307.2	5225.0	10309.5	**97.3**
多像素填充率 M Texels/s*	8582.2	16409.1	**91.2%**	7886 2	10275.8	20302.0	**97.6%**
3DMark03 build 360 总分							
1024X768	8638	13145	**52.2%**	10372	10955	18754	**71.2%**
1280X1024	6710	10299	**53.5%**	8009	8374	14732	**75.9%**
1600X1200	5270	8161	**54.9%**	6178	6510	11900	**82.8%**
DOOM3 Ultra Quality，fps							
1024X768	71.3	88.5	**24.1%**	74.2	93.8	109.7	**17.0%**
1280X1024	53.6	70.9	**32.3%**	51.7	69.8	99.6	**42.7%**
1600X1200	38.4	54.8	**42.7%**	36.3	51.7	84.6	**63.6%**
Half-Life2 Canals，fps							
1024X768	104.61	133.56	**27.7%**	119.36	132.64	136.01	**2.5%**
1280X1024	68.22	98.49	**44.4%**	82.31	93.97	132.18	**40.7%**
1600X1200	54.79	84.30	**53.9%**	64.65	72.77	119.50	**64.2%**

*填充率测试均未开启FSAA和AF。



CrossFire的效能令人相当满意，在较高图像设置中（可减小CPU处理能力影响），大部分项目的成绩提升都在50%左右。与SLI系统相比，它们在不同项目上各有优劣。在ATI最新产品的对比中，RADEON X850 XT的CrossFire系统全面胜出，可见双显卡系统可轻易达到下一代甚至两代产品的性能。而精英PF22对CrossFire的支持也让用户不用完全受限于ATI自家芯片主板，为高端玩家提供了新的选择。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★

AOC
EYES VALUE

"芯"怀绝技 iU视界芯 拯救纯平显示器

iU inside

iU视界芯一缘何横空出世?

日常使用纯平(CRT)显示器时会有字体边缘模糊不清的现象，也就是大家常说的"2D显示效果"不佳。从技术上讲，CRT显示器信号转换不仅会明显降低影像品质而且会增加硬件损耗。为了解决传统纯平存在耗电量大、几何失真、调整复杂、不良率高等难题，AOC冠捷科技(股份代码:903)作为专业的显示器制造商，多年来专注于显示领域，致力于显示技术的研发和革新，首次将自主研发的新一代革命性显示技术"iU智能单频芯片"应用到纯平显示产品中。此芯片原理为：在传统视频预放大及OSD芯片中整合了LCD Scaler IC，将输入的模拟多频率信号转换成固定的数字水平频率，避免了目前显示器处理信号的复杂过程。iU智能单频芯片将给倍受液晶显示器挤压的CRT市场注入了强大的生命力!

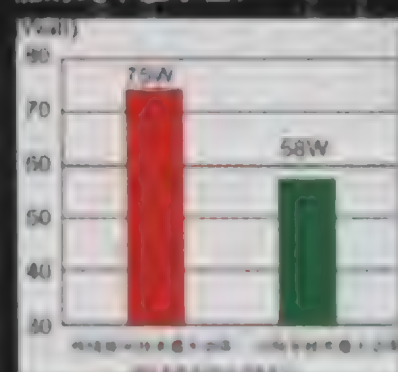


iU(Intelligent Uni-frequency)智能单频芯片

iU七大革命性改善:

1、高效节能环保

iU技术的高效绿能回路设计使功耗降到新低，17"纯平显示器正常工作时功率小于50W，最大不超过58W!是目前最节能的纯平显示器!



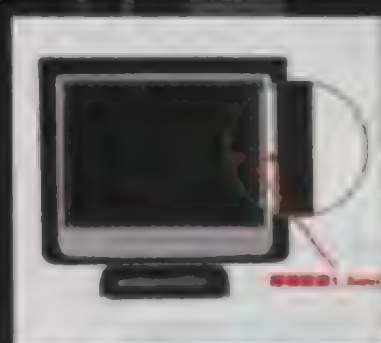




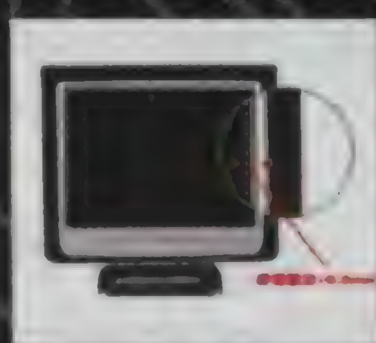
iU高集成化的设计使电源控制回路功耗大大降低。以100台的网吧为例，每天开机工作10小时，则一年约可省的电能：(75−58)×100×10×365/1000=6205度.另外iU显示器还获得中国标准认证中心的节能及环保产品认证,并被授予节能贡献奖。

2、弱化呼吸效应

呼吸效应在切换画面或频率时,画面的瞬间跳动影响视觉。iU技术精益求精，将切换画面的跳动范围从传统的1.5mm减少到0.8mm，保证视觉的流畅舒适。



传统纯平 1.2−1.5mm



iU 纯平<0.8mm

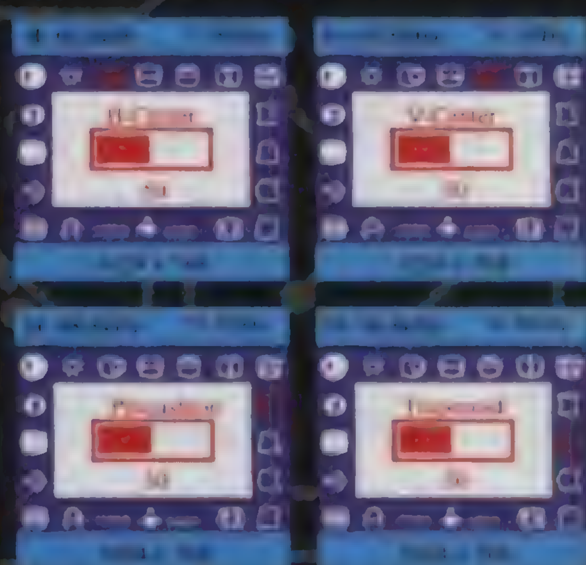
呼吸效应的值是测量显示器图像变化瞬间，所产生的移位和抖动程度，数值越小说明显示越稳定。实测中发现，传统纯平切换画面的跳动范围在1.2−1.5mm之间，而iU纯平可控制在0.8mm以内，使画面更加稳定自然。



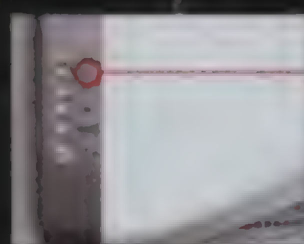
纯平显示技术的革命

3、一键自动调整

iU纯平在调整方面也有重大创新，率先将LCD的自动调整功能应用到纯平显示器上，轻松一键即可达到最佳显示效果。



传统纯平需多次菜单调整才能达到所需效果



AUTO 自动调整按键

iU纯平技术只需按一键就能达到满意效果

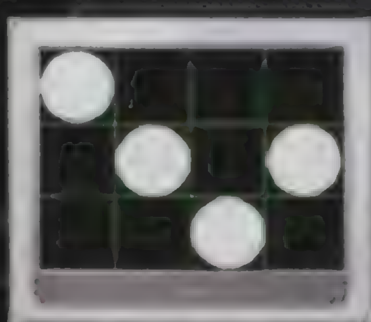
传统纯平显示器在切换显示模式时需要反复进入OSD菜单进行多方面调整以达到最佳的显示效果。而iU纯平能够记忆上次调整好的最佳数值，在切换模式时只需轻松一按AUTO键就能够自动调整为最佳数值绝对，方便快捷。

4、降低几何失真

几何水平线性是表现显示器对画面几何规则显示的准确性，在专业制图及表格画面犹为重要。iU技术实现<3.5%的水平线性能力，呈现完美无失真的画面。



传统纯平水平线性=6%−10%

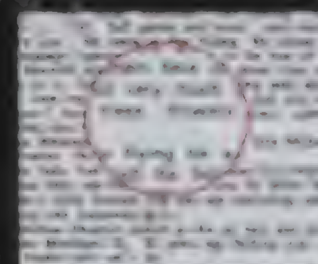


iU纯平水平线性<3.5%

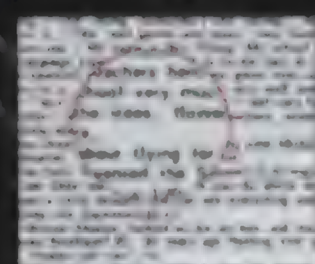
几何失真的数值是通过输入一幅长宽相同的方格画面，检测实际显示的每一个小区域相对于平均值的差异除以平均值，得到的数值越小，说明失真越小。尽管这通过肉眼难以分辨，但实际在EXCEL文档和专业建筑设计都对此有较为严格的要求。

5、可调显示锐度

iU技术提供强大的显示锐化处理功能，通过数字调整锐度菜单，可明显增强画面文字的锐利度，即使比较模糊的信号也能调整到满意的效果。



传统纯平显示效果



iU纯平锐化效果

图像锐度是表示图像显示效果好坏的最直观指标之一。应用iU芯片的纯平显示器在图像和文字锐度上面，比传统纯平更具表现力，其效果足以让传统纯平黯然失色。另外，应用了iU技术的纯平显示器还可以根据自己喜好灵活调整图像的锐度。

6、延长使用寿命

高集成度的电路低负荷回路设计，有效降低零件的失效率和不良率，大大提升了整机的可靠性，平均无故障使用时间达10万小时以上。



传统主板零件繁多



iU主板高集成设计



传统Video板



iU Video板

采用iU芯片的集成电路设计，极大程度简化了零件的数量，与传统回路相比减少约80颗零件，从而降低了零件的失效概率。

iU技术还降低了水平晶体电压负荷，传统为1.37KV，iU为1.07KV，从而提高整机的可靠性。

7、提高低频画质

在较低的频率时，传统纯平扫描的分辨率较低，显示画质较差，而使用iU技术后，会提高到最佳的扫描频率，使画面依然保持清晰。



传统纯平低频效果



iU纯平技术把低频提升为最佳频率的效果

通常，在使用显示器时经常会用到低频率的情况，即分辨率低，在很多游戏或影片中，画面分辨率不高极大影响显示质量，特别是在细节表现上差强人意，如分辨率在800×600甚至640×480的画面，显示效果较差，而iU技术即使是输入的分辨率很低，输出也可以提高到1024×768以上的分辨率，从而在低频时画面依然清晰。

www.aocmonitor.com.cn

冠捷显示器



低价宽屏
——同方超锐V30笔记本电脑

■晶合实验室 狂暴鸭

厂商：清华同方 **上市：**2005年11月 **售价：**6666元（赛扬M 360型号）
附件：说明书、保修卡、电源适配器、驱动光盘
推荐：一般商业和学生用户 **咨询电话：**800-810-5888

最近两年来，厂商之间的激烈竞争使市场上涌现出许多平价笔记本电脑。作为国内知名PC厂商，清华同方近期动作频繁地推出了几款采用非迅驰构架的笔记本电脑，这次送测的超锐V30是其中较特别的一款低价宽屏型号。

超锐V30的14英寸宽屏分辨率为1280×768（15：9），提供了广阔的显示视野。宽屏的好处显而易见：欣赏视频和游戏时有着更广阔的显示空间，



机身右侧光驱和接口

但塑制外壳机身强度不高，整体2.2kg的“体重”在同类产品中还算轻巧。作为一款14英寸宽屏笔记本，它采用键距为18mm、键程约2mm的标准键盘，其键盘回弹力强于一般笔记本键盘，手感偏硬，但标准尺寸键盘带来的操作空间也是无可比拟的。正面下方的触摸板和鼠标按键面积较大，操作起来虽比较顺手，触摸板的灵敏度分布略有不均。



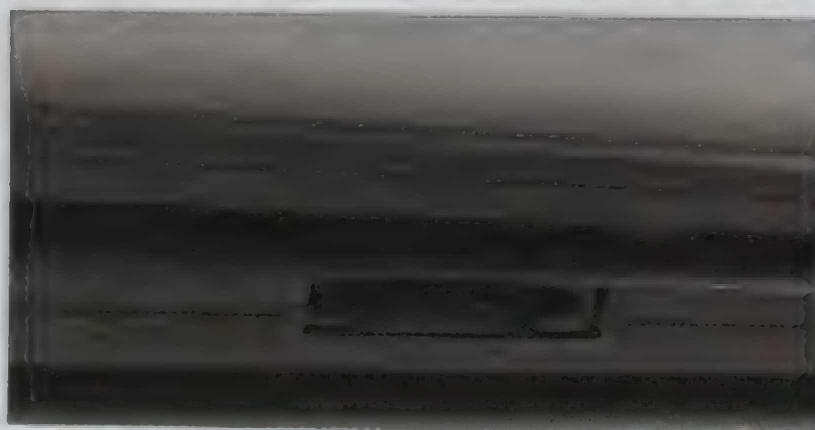
背部封堵了部分接口

送测超锐V30样机配置为Celeron M 360（1.4GHz、前端总线400MHz、1MB二级缓存），256MB DDR400内存、三星2.5英寸40GB硬盘（4200r/m）。超锐V30并没有采用Intel芯片组，而采用VIA PN800北桥+8235M南桥的设计，它并不具备无线网卡等一些用来定义迅驰标准的外围设备；默认设置下，芯片组集成的S3G显卡分享64MB系统内存。



触摸板与铝制金属按键

同方超锐V30沿用了其高端机型的模具，由于机身接口较少，被简化的接口处均用橡胶进行了封堵。机身左侧接口有RJ45网卡接口、两个USB 2.0口和PCMCIA插槽；右侧安置了电源接口和1个USB 2.0接口，并封堵了省略的红外线接口。比较特别的是，V30的机身两侧都安置了音频接口，左侧是SPDIF光纤音频接口，右侧是音箱和麦克风插孔；背部大部分空间则被电池所占据，靠近右侧部分安置了Modem和显示器输出接口。



机身前端隐藏的SD/MMC/记忆棒读卡器

V30标配11.1V/4800mAh的锂离子电池，宣称电池续航时间为3小时左右。实际测试中我们采用Battery Mark 4.01，在最高性能模式下的测试结果为2小时17分钟，而Business Winstone 2004和Content Creation Winstone 2004得分分别为13.6和15.2，整机性能成绩不错。PC Mark 04 v130与3D Mark2001SE的得分分别为2319和1690。可以看出，V30虽能满足一定游戏要求，但强项还是侧重于办公领域。256MB的内存和集成显示芯片是整机的瓶颈所在，建议增加内存容量以获得更好的办公性能表现。在目前的主流应用环境下，我们建议所有笔记本电脑用户至少将内存扩充到512MB以上。



总的来说，同方超锐V30的性能在该价位的笔记本电脑中基本令人满意，且拥有2.2kg的较轻重量。但由于采用了非迅驰平台，它在无线网络与电池续航时间方向有所不足，此外外观和机身工艺也有需要改善的地方。这款机型在较低价位上提供了不输于同级别迅驰平台的性能，并配备了宽屏显示屏，增加了产品亮点。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★
性价比：★★★★

宁静高端——华硕EAX800 Silencer显卡

■晶合实验室 狂暴鸭

厂商： 华硕电脑（ASUS）
上市： 2005年11月
售价： 1899元
附件： 软件及驱动光盘、DVI转VGA接头、S-Video连接线
推荐： 追求安静使用环境的游戏玩家
咨询电话： 800-820-6655



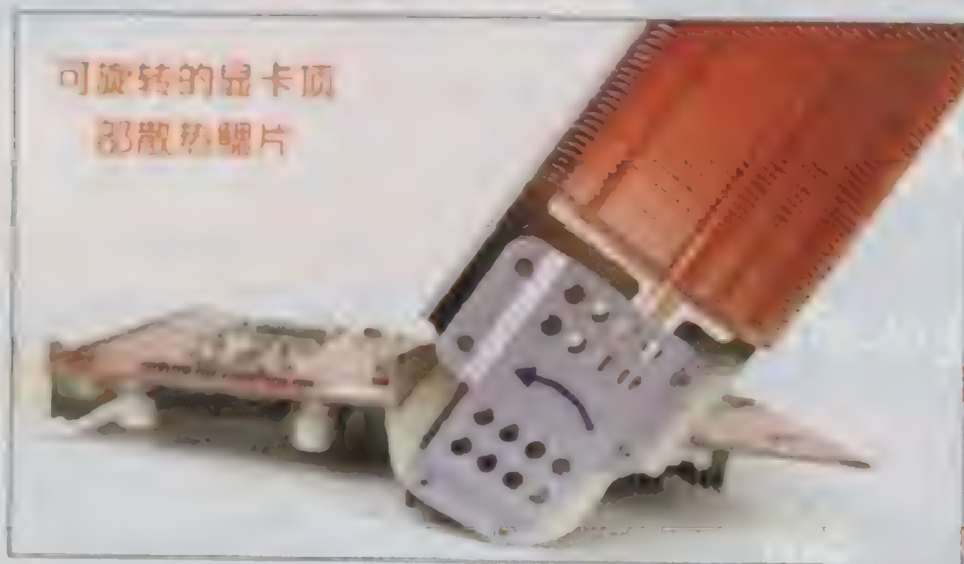
出色的游戏引擎总是对显卡提出更高要求，但随高端显卡而来的便是较大的系统功耗和呼啸的风声。在性能与噪声之间如何取舍，总是玩家们心中的痛。华硕最近推出的EAX800 Silencer显卡装备了独创的SilentCool技术，在拥有较高游戏性能的同时，也给玩家带来了一丝宁静。

EAX800 Silencer显卡沿用了华硕ATI芯片显卡中惯用的橘红色PCB，完全按照ATI公版设计，采用ATI RADEON X800标准版芯片，具有12条像素渲染管线和6个顶点渲染单元，核心频率为392MHz，配备256MB 2.0ns英飞凌DDR3显存（默认频率700MHz），显存位宽256bit，并提供了双DVI接口。



显示核心上覆盖的散热片

这款显卡的散热方式相当独特，巨大的无风扇铝制散热片覆盖了显示核心与显存，并通过一根粗大的纯铜热导管将热量传递到显卡顶部的散热鳃片上，密度较高的纯铜散热鳃片负责将热量释放到空气中，完全是被动式散热设计，0分贝噪声。它的散热鳃片可向显卡后方进行90度逆时针旋转，用户可根据机箱内散热风扇的分布位置，来选择顶部散热鳃片的位置，从而更有效地利用系统内已有的散热系统为显卡降温。这是华硕SilentCool技术的一大特色，虽然与前期发布的EN6600GT Silencer显卡采用的方案相同，但显卡散热片是针对每个图形芯片的功耗与发热量进行设计，体积与材质可能都有所区别。



可旋转的显卡顶部散热鳃片

一般来说，被动式散热的特点在于静音，与主动风扇式散热相比在效果上并没有优势。不过华硕EAX800 Silencer显卡的散热效果相当不错，在室温20℃下裸机测试，长时间连续执行3DMark后散热片温度仅有40多摄氏度，效果甚至超过了一些风冷散热的X800显卡。但如果将其安置在封闭的机箱中，效果就没有这么明显了。环境温度的变化会很直观地体现在被动式散热产品上，如果机箱内的辅助散热风扇不能将内部热量及时排出去，那EAX800 Silencer也会因此使将热量堆积在散热鳃片上，影响散热效果。

我们采用的性能测试平台为P4 3.73GHz处理器、精英（i955芯片组）、DDR2内存512MB×2，安装Windows XP+SP2系统，采用样卡自带的催化剂5.10版驱动程序。

由于驱动程序的成熟，加上本身定位比较高，华硕EAX800 Silencer显卡的性能表现已可满足绝大部分用户的游戏需求。

测试成绩表

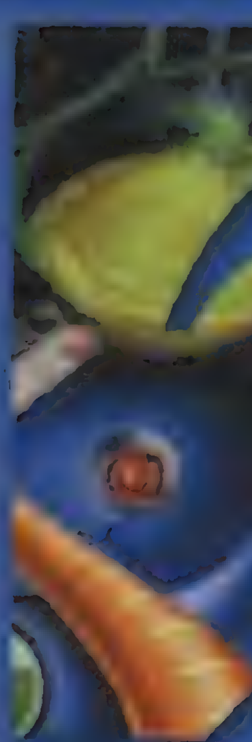
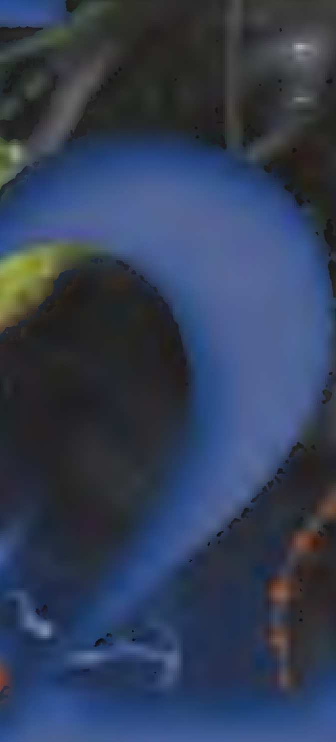
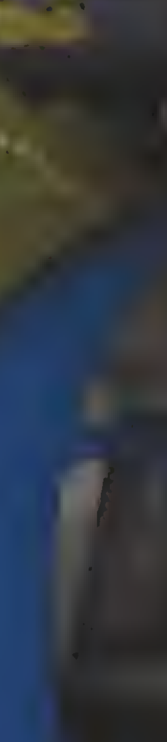
3DMark03总分	
1024X768	8276
1280X1024	6354
3DMark05 v1.20总分	
1024X768	3831
1280X1024	2938
AquaMark3	
1024X768	53.1
1280X1024	47.7
FarCry（Very High），fps	
Demo 1	
1024X768	89.6
1280X1024	83.6
Demo 2	
1024X768	74.3
1280X1024	71.0



特色静音技术的使用，使得华硕EAX800 Silencer在众多同级别显卡中异常特别，改变了高性能显卡=高噪声的常规概念。EAX800 Silencer显卡在提供较高游戏性能的同时，也为玩家们带来了安静的使用空间，随卡附赠的众多软件与两款3D游戏也提高了它的性价比。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★



■本刊记者 龙猫

一转眼，又是一年的最后一期杂志了。每到此时，《专栏评述》栏目都会介绍下一年IT业即将推出的主流产品和技术。几年来我们一直在寻找如何将这些信息变得更轻松易懂的方法，而不仅仅是从记者和编辑的角度做行业分析。因为这样虽然内容精准，角度却未免过于专业。这一次为了避免直接把生僻的技术名词硬生生塞给读者，我们选择了一种更容易引起读者阅读兴趣的形式……

本文乃绝密手稿，成于2006。作者既欲走马观花扼要介绍2006软硬件产品之精华，又不满于IT业中一干厂商无视用户投资，强迫升级之行径，遂成此文。文作者下落不明。

一、2006

2006是另一个时间和空间的结合点，虽然神秘，却并不难以到达，因为总有一班火车开往那里——对普通人来说，火车是到达那里的唯一交通工具。虽然去2006不难，却没听说有人回来过，据说是因为2006火车站的回程安全检查过于严格，没有特殊身份的人根本无法通过。早期很多禁不住陌生世界诱惑的人没有做好准备便贸然前往，就在回程时永远滞留在那个异度空间。所以尽管后来仍有许多人对那里怀有好奇心，却始终鼓不起勇气踏上那班列车，因为对他们来说，现实生活中有太多难以割舍的东西。

我是个记者，确切地说，是个职业生涯不太如意的IT记者。我以卖文为生，报道IT圈子发生的事是我文章内容的主要来源。刚入行时似乎一切都顺利得很，但在刚刚过去的一年里，我的状况简直糟得不能再糟了。文章一篇接一篇被毙掉，据说是因为我写的东西总是“忆过去、看现在、谈未来”，没有新意，读者不吃那一套。我只能苦笑，混得越久，就越发感觉到这个圈子的单调乏味，屁大点事颠来倒去地炒，想挖点新东西出来又谈何容易。就像20世纪末，人们都把21世纪看作自己寄托希望的幸福终点站，以为到了21世纪一切都会实现，然而事实上，一切该怎样还是怎样，什么令人振奋的事也没发生。

对一个记者来说，没什么比文章卖不掉更令人沮丧的了。文章卖不掉，生计便成了问题。在我为了节省房租，把家搬到地下室后，女友带着我最后一点积蓄跟一个造飞船的远走高飞了，天知道她是怎么得到我的银行账户密码的。于是我的生活彻底陷入了困境。冬至的晚上，我走进一家网吧，漫无目的地在论坛上游荡，期望找点糊口的活计，这时MSN上的一条消息跳进我的视线：“我从2006回来了”。

“老家伙，这是你东山再起，重拾信心的最后机会了。”我一息尚存的职业敏感性告诉自己。没错，找到他，把他在2006的所见所闻全套出来，做独家报道——我太需要一次证明自己的机会了。哪怕这件事是假的，哪怕那家伙只是拿我穷开心我也认了——我已经想象不出还有什么会比现状更糟了。

二、笨吉

笨吉是我的同行，我们是在参观一家芯片工厂的活动中认识的。他长着一幅老实巴交的憨面孔，土气的黑框眼镜掩饰不住小眼睛里一闪而过狡黠的光芒。跟人换名片时，他总不忘唯唯诺诺说着诸如自己是个老实孩子，初来乍到请大家多多关照之类的话。后来我知道，由于他经常能通过一些途径了解些厂商的内幕，在圈子里还小有名气。由于我们有类似的兴趣爱好：喜欢吃比萨、玩手机和DIY，所以很快就混熟了，虽然谈不上是两肋插刀的铁哥们，却也是我在圈子里为数不多的好朋友之一。不知怎的，几个月前笨吉突然如人间蒸发一般消失了，他报社的同事也说不出他的去向，手机也始终处于语音信箱状态，只能听见预先设定好的语音提示始终嘟嘟囔囔地重复着一句话：“我要去2006。”

他选在一家比萨店跟我见面，我如约赶到后，在店里左顾右盼，一边寻找笨吉，一边躲闪着服务员看见我凌乱的头发、满是胡茬的下巴和几个月没打油的皮鞋时不悦的目光。我遍寻不到他的踪影，无奈中拿出跟笨吉一起在公主坟买的水货3G手机，拨通了他的电话。

早在2004年我就听到“可靠消息”，说3G业务将在2005年中开通，然而到了2005年初，“专家”们又“乐观地估计”到2006年，3G手机将走进北京人的生活。我当初见“专家”们说得有板有眼，才鬼使神差地买了这么一部电话。可3G手机走进我的生活了，那该死的3G业务却连影子都没看见。

在一个月前的一次通信展上，国内3G标准TD-SCDMA展台上一位衣着清凉的妖艳女郎信誓旦旦地对我说：“我们的系统商用化已经完全没有问题，唯一需要等待的就是国家赶紧把牌照发下来。”谁知道她说话算不算数。不过2005年10月份，关于3G更加“可信”的传言又飞进我的耳朵。爱立信公司的CEO思先生放出话说，中国将在2006年第一季度发放3G牌照。思先生在我兄弟对他的一次采访中头头是道地分析了自己的观点，他说，由于中国将在2008年承办奥运会，因此中国政府需要在2007年时令中国的3G业务取得一定的发展，这意味着3G网络必须要在2006年启动，因此3G牌照很可能会在2006年第一季度发放。

这个传言似乎比“专家”和“女郎”们漫无目的地盲目猜测显得更有理有据，莫非思先生也到过2006？我正这样想着，笨吉接电话了。

“为什么选在这么角落的地方，怕被人看见么？”我放下装着我最值钱的财产——一台HP平板电脑的背包，坐在他对面的椅子上。他没有抬头，而是在笨拙地切着一块鳗鱼比萨，这是我最讨厌的口味。他微微颤抖的双手暴露了他心中的紧张和不安，这让我感到十分意外。“你怎么……”话还没说完，他慌张地抬起头示意我闭上嘴。“他们会发现我的”，他左右看看，压低声音说。我“谁”字刚出口，5个身着蓝色制服的壮汉突然冲进餐厅，气势汹汹的架势似乎要找人寻仇，为首的和我照了个对眼，没好气地哼了一声，移开了视线。“他们不是来找你的吧”，我半开玩笑地说着，一边转过头来，发现笨吉已不知去向。

“他们已经走了”，我在厕所里找到笨吉时，他正战战兢兢地蹲在马桶上，脸上全没了几个月前自信的神色。喝了一大杯红酒后，他

才镇定下来。“没想到这么快就到了”，他似乎心有余悸。“他们是摩尔斯，是来找我的。”笨吉舔了舔嘴唇，开口说道。“摩尔斯是什么人，他们找你做什么，而且，你说‘没想到这么快就来了’是什么意思？”对此完全莫名其妙的我只能刨根问底。

“他们是从2006追来的”，笨吉狠狠咬了一口已经变得冰冷膨胀的比萨，说，“我的时间已经不多了。”“在2006，我们是不受欢迎的人。”“不受欢迎”是什么意思，“我们”指的又是谁？从见到笨吉的那一刻起，我的脑中便产生了无数的疑问，在2006，他究竟看到了什么？

“时间不多了，赶快进入正题，我先跟你大体说说我在2006了解到的情况吧。”笨吉如同当我不存在一般，也不管我是不是想听这个，继续面无表情地说着，“在2006，最热闹的还是CPU市场，尤其是英特尔的势力越来越大，不仅跟AMD的战线越拉越长，正式推出了苹果版本处理器，还停止了对威盛的处理器授权。你知道，英特尔向来把AMD和威盛这些竞争对手当作眼中钉，2005年英特尔淡出低价芯片组市场，加上芯片组供应不足，这对威盛来说本是个好机会。可英特尔却推荐他的主板客户改向矽统、ATI等供货商采购芯片组，甚至连英特尔自有品牌主板也采用这些威盛竞争对手的芯片组产品，硬是不肯和威盛进行合作。”“可能是为了报当年威盛的PC133规格芯片组使英特尔规格Rambus芯片组备受打击的一箭之仇吧，可这和你又有什么关系？”我表示奇怪。

“我还没说完”，笨吉斜了我一眼。

“你知道英特尔的多核心计划吧？”笨吉问。我点点头，随着频率的提升，单颗处理器受工作温度提升和良品率降低的影响越来越大，使进一步提升性能变得十分困难。因此，英特尔便开始另辟蹊径，推出双核心乃至四核心处理器，并在今年的IDF上提出“今后将全力发展多核心处理器”的计划，其2006年的多核心处理器遍布台式机、笔记本和服务器平台。而其竞争对手AMD也将双核心处理器列为重要发展方向，将在2006年推出代号为“Windsor”和“Orleans”两款双核心处理器，并增加DDR2 SDRAM的支持。可这一切，都无法让我同今天的遭遇联系起来。

“还有一件事也许你还不了解，英特尔的数字家庭计划。”说到这里，笨吉的手机响了，他很神秘地转身出门接听，回来之后脸色大变。他慌慌张张地抢过我手里的电话，输入一个号码，“赶快出门，分头走，帐已经结过了，走远之后打这个号码，会有人给你必要的帮助。”还没等我反应过来，他已经头也不回地走了。没走多远，一辆闪着蓝灯的小货车刷地停在他面前，刚才闯进餐厅的那几个蓝衣壮汉从车上跳下来，扭住笨吉的双臂，像提小鸡一样把他拎上了车。领头的大汉扭过头，对我冷冷地哼了一声便转身上车，瞬间小货车便呼啸而去，消失在夜色中，只剩下我茫然地望着还隐约可见的蓝色闪光发呆。

三、大计划？

“哥哥，你几个星期没刮胡子了？”一个扎着马尾辫的女孩用慵懒的目光透过厚厚的眼镜片打量着我，眼镜下低矮的鼻梁和鼻翼上淡淡的雀斑很容易让人猜到她和笨吉有血缘关系。“我？我算是笨吉的妹妹吧。”她漫不经心地说。我见到她时，她正坐在麦当劳靠窗的桌前喝着一杯可乐，大饼脸上丝毫看不出一点哀伤或紧张的神色，镇定得仿佛一切都在她意料之中。“他被抓走我一点都不奇怪，因为他总和你们这些不明来历的怪人来往。”

我从这个古怪的妹妹口中得知，数字家庭计划是英特尔在2006开展的杀手级业务之一，英特尔为此还专门推出了一个平台品牌——“英特尔欢跃（Intel Viiv）”。据说基于英特尔欢跃技术的电脑将可通过遥控器操作，还号称已得到众多已验证的消费电子设备、软件和在线服务，包括电影、音乐、照片和游戏的支持。除此之外，英特尔似乎还在开发支持等离子电视和个人媒体播放器等消费电子设备的技术平台。

“你是说笨吉认为英特尔正在图谋占领消费类电子市场？”我问她。“算是吧”，她再次用模棱两可的语气对我说：“他开始也是这样想的，直到后来他才发现这只是这些企业一个大计划的冰山一角。”

“哪些企业？什么大计划？”

“说出来你也许不相信，但告诉你也无妨，几乎所有的IT企业都是这个计划的支持者，而始作俑者是英特尔和微软。”

“计划？究竟是什么计划？还有，Wintel联盟不早就是过去的事了么？”

“改改你一成不变的老脑筋，别总把注意力停留在Wintel这个古老的名字上了。大计划是什么，还轮不到我来告诉你，但我可以告诉你这个计划其中一步的代号，叫Vista。”

我越发迷茫了，我只是想做篇独家报道混口饭吃而已，怎么牵扯出这么多复杂的事来？另外，Vista这个名字好像在哪听过。对了，是微软新操作系统的名称。这个开发了好几年的操作系统原来有一个古怪的开发代号叫Longhorn，前一段时间才正式定名为Vista。

“你喜欢烧硬件么？”她稍稍偏过头，目光越过眼镜上面的边缘投向我。其实和笨吉比起来，我把更多的钱都花在了手机这些数码产品上，当然，我只买智能手机。至于电脑硬件么，我游戏玩得不多，所以够用就行了。

“这样的话，那他们一定不喜欢你。”她转过头，喃喃地说

“不喜欢我的人多着呢，你说的‘他们’是谁？”

“想必Vista的试用版你已经用过了吧，感觉如何？”她瞟了一眼我的平板电脑，没理会我的问题。我在报社的电脑是一台IBM P4 2.8台式机，845芯片组，集成显卡，不具备升级能力，只有内存前一阵子刚刚升级到768MB。这样配置的电脑并不能算落伍，但应付起Vista那令人眼花缭乱的桌面特效来，凡事慢几拍的速度足以让性急的我崩溃。

“当然崩溃了。”她终于笑出了声，她的笑容谈不上好看，却总好过说话时板着一副扑克脸。“不仅Vista让你崩溃，在你的平板电脑上，Office12也同样会让你崩溃，因为它们只属于2006。”她的眼中迸发出顽皮而又略带狡黠的光芒，越发让人想起笨吉。“我知道你虽然不喜欢烧硬件，也很少玩游戏，却乐于尝试新软件，尤其是平时常用的，比如操作系统和办公软件。那么如果连常用软件都对电脑硬件提出很高的要求呢？别说你会选择继续使用老旧的Windows XP甚至Windows 2000哦！”她用一种因为猜到别人心思而洋洋得意的语气对我说。

我叹了口气，的确是这样。我很享受新操作系统带来的华美界面，尽管我知道这些表面功夫既不能提升我对业界的嗅觉敏感度，也无法让我的职业生涯变得更加顺利，但如果问我会不会为了流畅地跑Vista而换一块能插PCI-E显卡的主板，把内存升级到2GB，再稍带添置一块128MB显存的显卡，我还真未必会做出否定的回答。等等，莫非所谓的“Vista计划”就是为了让用户能顺利使用新操作系统和办公软件而不得不升级自己的计算机。如果这样，Vista的主人微软和英特尔等硬件厂商将是直接获利者。

难道这就是所谓的“大计划”？

"你总算开始入境了。"她说。我抬起头来，发现不知什么时候，我们周围的座位上已经坐满了摩尔斯，我"腾"地站起身，却被她轻轻按回在座位上："可惜你跟笨吉一样，只看到了表面，离事情的本质还有一点点距离。"说着，她用右手的拇指和食指比划出一个大约2厘米的长度。"不过既然能走到这一步，证明你还有点挖掘真相的能力，作为奖励，我就多告诉你一些东西吧。"她把一块GPS卡插进我的平板电脑，用一个小巧的闪存盘装上地图软件，然后在地图的一个点上设定了标记。

"你明白下一步应该做什么了吧。"她摘下眼镜，解开马尾，散发出一股先前未曾感觉到的野性而又妩媚的味道。"你别无选择，因为我们可以现在就把你带走，就和那个笨吉一样。"她一边说，一边套上摩尔斯头目递给她的蓝色制服。

"别那么茫然，再告诉你一些吧。我也是来自2006的摩尔斯之一，而不是笨吉的妹妹。笨吉根本没有什么妹妹，我在2006认识他时，他刚好在调查有关"大计划"的事。我将计就计，很容易就取得了那个傻蛋的信任，他还认我做了妹妹。"她顿了顿，似乎是自言自语地说："谁让他是个喜欢捅娄子的记者，不然有这么个哥哥不是也挺好？随着他离真相越来越近，我们决定对他进行抓捕，却没想到走漏了风声，被他找到了2006车站安全检查的漏洞，逃了出来。还好我通过他留给我的电话号码锁定了他的位置，没想到还拔出萝卜带起了你。"

"原来一小时前那个电话是你打给他的，估计还说了一些摩尔斯正在去你那里的路上，一定要尽快转移地点之类的话吧，这样更容易把他骗出门，接下来就可以一拥而上，堂而皇之地抓他了。"

"哈，你的分析能力不错哦！"她又露出顽皮的笑容。"我们都是各为其主，否则我很愿意交你这个朋友。但我还是很郑重地告诉你，有些趋势是任何人都无法阻挡的。"

她们一行人坐上了蓝色的小货车，瞬间不见了踪影，只剩下我呆呆地走在凌晨空无一人的大街上，脑子里还在回想着她离去前说的最后一句话："那个GPS记得要还我哦！反正我们一定会再见面的，不怕你会忘了这件事。"

四、摩尔计划

GPS地图上标注的地点我很熟悉，是后海一家叫蓝莲花的酒吧。直到电子地图上显示我自身位置的亮点和目标地点重合时，我仍然不停地对自己说，这是场梦，这是场梦。

铁眼并不是真的长着铁的眼睛，他只是觉得这个名字比较酷罢了。他在圈子里以喜欢玩Quake和写奇幻小说着称。我在酒吧二楼见到他时，他正一个人坐在一个小圆桌边上望着一杯威士忌出神。他还像当年那么白白胖胖，戴着一副似乎几年没有换过的板材眼镜，肥大的浅色外套配着不搭调的黑色收腿牛仔裤，穿着大头皮鞋的脚正不安份地在地板上随着音乐打拍子。铁眼曾是一家IT网站的CEO，他运气跟我一样不怎么好，由于做事风格特立独行，顽固落伍，网站火过一段时间后，还没来得及套现就随着网络泡沫大潮一同破产了。后来听说他转行做了娱记，据说是为了多接触些明星，好给自己以后卷土重来积攒些"星气"。

这家伙似乎对我的到来并不感到意外，他只目光呆滞地看了我两秒钟，说："别来无恙？"

"两小时前他们来过，告诉我过会儿会有个记者来采访我，没想到是你。"铁眼说。"我开始还奇怪他们为什么没把我带走，现在才明白。"

"明白什么？"今天让我不明白的事情太多了。

"我和笨吉都是他们眼中的异端，他们在利用你收集我们的言论，再对我们进行'惩戒'，这对2006的'异端'们有杀鸡儆猴的作用。"

"怪不得他们让我来找你，听口气，你也去过2006？你指的'异端'又是什么？还有笨吉被他们带走了你知不知道？"

"知道又能如何，我的网站就是他们拖欠广告费拖死的，我可不想人也被他们拖死，我是去过，想必关于大计划的事你也已经听说了。在我告诉你我所了解的东西之前，先听我讲讲他们为什么把我划作异端吧。"在我打开电脑，准备记录的一瞬间，他的眼睛里绽放出兴奋的光，仿佛又回到过去自己还是CEO，每天被各路记者

围着团团转时那个风光的年代。

"我对他们来说，是个彻头彻尾的异端——你知道我指的是谁。我不是个硬件发烧友，对于软硬件的改朝换代很不敏感，也相当保守，除了和游戏有关的一些升级外，我从不做一个新产品的勇敢尝试者。如果不是因为玩游戏的需要，以及为了避免总是重装系统和担心安全性等原因，我可能至今仍在使用Win95。当然话说回来，我并不怎么喜欢Windows，我只是不希望在我30岁那年重新变成某个新操作系统的文盲。"他点燃手中的香烟，用力抽了一口，烟雾从他的口鼻冒出来，又重新被他吸回去，如此反复几次后，他终于露出一副满足的表情。

他盯着我的平板电脑发了一会呆，接着说："我对电脑的应用，除了游戏和写作的需求比较特殊之外，和一个最普通的家庭主妇没有任何区别。我是多么想要一款只有1.5kg左右的笔记本电脑啊！我常常外出，又需要随时随地找到安静的地方写作，所以我一直希望有一款功能单调而重量很轻的笔记本——我不会用一台笔记本来做任何复杂的程序运算。我觉得IBM ThinkPad X41就很不错，可是它超过了我能承受的预算——如果它在2006的售价是6000元，我早就买回来了。因为我实在不愿掏10 000多元买一台打字机。"

"如果上帝允许的话，我希望我还能继续使用我的Windows 2000操作系统和Office 2000。数码方面我没有任何打算，我准备继续用我只有64兆记忆棒的SONY P92和10倍光学变焦的美能达Z1。我知道，在2006它们都是古董货了，不过无所谓，一台超薄的金属外壳相机就像一小瓶倩碧的美容液，并不能引起我的兴趣。"

末了，也许他想起自己网站倒闭的伤心经历，也许他看我似乎还没有厌烦的意思，便又咬牙切齿地补充道："如果可以避免的话，我从不去门户网站。我希望进入2006的门户网站都会走霉运！"

"你说你了解大计划？"我还是决定尽快切入正题，我预感到自己的时间也已经不多了。

"是的，大计划，我好歹也是做技术出身，在2006游荡的时候只略施小计就通过一个自动取款机进入了他们的主数据库，当时看见这个计划的时候下巴差点没掉下来。"

"你还有这两下子。"我看着他白胖的脸，怎么也没法同一个神通广大，在机密数据库中如入无人之境的黑客联系起来。"他瞪大了眼睛，白胖的脸开始一阵青一阵红，我的怀疑显然让他恼羞成怒了。"别瞧不起我，你以为笨吉那个傻瓜是怎么跑回来的，要不是安检的时候我用一台PDA干扰了身份验证程序，他插上翅膀也没法从那个空间飞回来。"原来我能见到笨吉，经历这么多奇遇，还是托了他的福，我简直对他有些肃然起敬了。

我讨好地给他递上一支烟，毕恭毕敬地点燃，他从鼻子里轻蔑地哼了一声，继续说了下去。

"大计划的全称，叫摩尔计划。"摩尔计划？怪不得那些蓝衣人被称为摩尔斯。"那这和摩尔定律有关系么？"我追问道。

"别吵，先听我一件件说。"我感到我这个所谓的IT记者在短短几个小时发生的事件里已经完全变成了一个一无所知的大白痴，对此我只能选择洗耳恭听。"你之前了解到的诸如多核心计划、数字家庭计划、Vista计划都是摩尔计划的一部分。摩尔斯就是2006专为保证这个计划成功实施而成立的密探组织，属于特权阶级，所以他们有自由出入2006的能力。你刚刚说得没错，所谓的摩尔计划正是基于摩尔定律提出的。你记得摩尔定律么，就是那个'集成电路的晶体管集成度每18个月将翻一番，成本则随之降低一些'的著名定律。摩尔提出的这一定律对IT业的发展具有极强的控制力，于是它便被一些人利用了。

IT企业开始试图掌控从计算机到消费类电子每一个与人类生活息息相关的领域，并按照摩尔定律加快电子产品更新换代的速度，为自己牟取暴利。而且我想那个小姑娘应该也和你提过，几乎所有IT企业都是这个计划的支持者，这也是真的。"他呷了一小口威士忌，继续说道："拿ATI来说，目前电视机顶盒大部分产品都采用ATI的芯片，而微软在2006发布的Xbox360也采用了ATI 520架构。在2006，ATI还涉及物理模拟、医学成像、语音识别、蛋白质合并等领域。另外，NVIDIA和英特尔也占领了不小的HDTV市场，这些能说与生活无关么？"

"可相同类型企业之间是有竞争关系的，而且硬件升级至少也可以保留大多数部件不是么？"

"呵呵，天真。那些提供关键软硬件产品的厂商都恨不得把对方除之而后快，但这么多年了，市场格局又有多大变化？变化就是苹果跟了英特尔、Palm傍上了微

软，就算过去不共戴天今天不也同床共枕了？说好听点叫强强联手，说难听点就是墙头草，两边倒，哪里有钱往哪跑。再打个比方，在2006，Shadel Model 3.0和高动态范围（HDR）是又一轮显示芯片大战中的关键技术，无论ATI还是NVIDIA都争相把它们列为重点支持对象，而Shadel Model 3.0和HDR都是包含在微软DirectX 9中的绘图技术。Windows Vista对显卡性能和内存容量的要求我想你也知道，128MB的PCI-E显卡和2GB内存即使在2006也不是便宜货，但很多人又无法选择不用它。这样，只要用户肯买单，微软、NVIDIA、ATI、提供PCI-E总线的英特尔等主板芯片厂商甚至内存厂商都能得到好处，它们之间不是互惠互利是什么？”

“别跟我提互联网，搜索什么的，那都是一阵一阵的东西，难保不是三十年河东，三十年河西。Google算是成功的典范，可不也就那么一家么？我搞过互联网，我懂！”他越说越兴奋，肢体语言也多了起来，并不时地咽口唾沫，或是抚弄一下甩乱的头发。“你说硬件升级还能保留多少兼容性？英特尔和AMD都在2006推出了新的处理器架构，为了同时运行多个操作系统，还分别集成了一大堆叫什么Vanderpool Technologies和Presidio之类的虚拟化技术，AMD更推出了叫SocketM2和S1的新处理器接口。我没从2006拿块CPU回来试试能不能用，但接口都变了，还谈什么兼容性？”

“这些IT厂商来自各个领域，软件、硬件、网络、数码……为着共同的利益和生存目标结合在一起，他们不关心谁是微软谁是英特尔，只是像蜜蜂一样聚集在一朵花上，抚摸它，让它产出蜜来，再榨取它。而用户就是那朵可怜的花。”

说完这些，他突然沉默了。我也停止了记录。我终于知道他为什么被划归“异端”的行列了，像铁眼这样顽固不化，又具备一定话语权的用户对于IT厂商来说无异于一种灾难，必须对他们进行“惩戒”。“我们的时间都不多了。”他把烟蒂按灭在烟灰缸里，并把最后一口威士忌浇在上面，“他们会把你和我一起带走的。”

“是啊！可惜看来没机会把这些乱七八糟的采访记录整理成文发表了，不然一定能把这些企业折腾得天翻地覆。”“哈哈哈”“呵呵呵”，他笑了起来，我也笑了起来。

“我们就坐在这里等着摩尔斯来么？咱们了解了他们的内幕，又说了他们那么多坏话，被他们带走应该不仅仅是‘批评教育’那么简单了吧？”他摊开四肢，懒洋洋地半躺在沙发上说。

“我也不甘心，那个小丫头还说很快就要和我见面，取走她的GPS呢！”

“你说什么，GPS？”他像装上弹簧一样从沙发上蹦了起来。“是啊。”我拔出插在电脑上的GPS卡给他看。他端详了一下，说：“怪不得他们放心让你单独来我这里，原来他们是用这个追踪你的。我只要有把叉子就能对它进行改装，让他们跟到海里去，我可是做技术出身的。”

“呵呵，那敢情好，可是然后咱俩往哪跑呢？”

“2006怎么样，与其等她来取，不如我们自己送去，给她个大大的惊喜。”

“好主意，他们死也想不到我们会杀回他们的地盘。先把笨吉弄出来，再让他们尝尝咱们舆论炸弹的厉害，顺便把他们的安检系统彻底搞瘫痪！”

“可这如果是个连环陷阱怎么办？”

“管他呢，还有什么会比现状更糟的么？”



新潮的手机？更高像素的数码相机？还是iPod MP3播放器？一季又一季的流行风潮改变着圣诞节人们互送礼物的选择。也许，圣诞老人从来就不是一个缺乏创意的人，在每一个下雪的圣诞节清晨，那些天真的孩童们就翘首盼望着那个从烟囱中神秘往来的胡子大叔——带来童话、梦想和装在袜子中的缤纷礼物。这一次，这一年，我们的选择又是什么呢？

当然，圣诞老人的传说也只是人们对美好童话世界的一种向往，人们更愿意借助这种赠送礼物的方式传达真实的情感、友谊。对于那些喜欢追求新潮时尚的数码一族来说，今年，我们的选择是——多功能掌上游戏机！

1989年，任天堂推出了自己第一款掌上娱乐设备GameBoy（简称GB），GB采用当时较为先进的黑白液晶屏幕以及可更换卡带式的设计，很快就风靡了全日本。不过在那个年代，拥有一台走到哪里都可以玩的GB对于大部分人来说还是一种奢望。在国内，大部分学生都在玩一种固化液晶屏幕的俄罗斯方块掌机，很少有人知道GB是什么东西。时隔近10年，也就是1998年，任天堂又推出了GameBoy Color（简称GBC），GBC将GB的黑白液晶屏幕更换成了4色彩色液晶，但是仅此而已，游戏本质上依然没有太大的变化。

真正的变化始于2001年3月，任天堂发布了革命性的掌机GameBoy Advance（简称GBA），而国内的iQue神游科技于2004年6月将其带到中国，命名为iQue GBA。GBA不但兼容GB和GBC的卡带格式，更是有着自己的专用卡带，借助于240×160点阵以及32 000色的反射TFT液晶屏幕，GBA的游戏效果打破了当时掌上娱乐的界限。但是，GBA有很多设计不周的地方，例如没有屏幕照明设备等。虽然有很多第三方的周边外设解决了这些问题，但是毕竟达到这些目的是需要额外投资的。

掌机之王者——iQue SP

继GBA问世不到3年，在2003年的情人节那天，任天堂掌机家族出现了一名GBA的继承者，也就是我们现在俗称的GBA SP。同样的，iQue神游科技在2004年10月也将这个迄今为止世界销量最高的传奇掌机引进到了中国。iQue SP是彻彻底底的GBA改良版，在技术上和GBA有着一模一样的规格，同样是支持GB、GBC以及GBA专用卡带，但是外观上

掌上娱乐风暴 2005圣诞

■品合实验室 狂人
北四环组·寻事员 斟茶员





馈赠惊喜指数：3.5
适合对象：追求时尚的年轻人

折叠式的设计，有效地保护了屏幕，时尚的外观以及不算大的体形，携带方便
没有3.5毫米标准耳机接口，如有需求需要另购耳机
市场参考价：650元
咨询电话：0512-62883599

却有了相当大的变化。iQue SP摈弃了平板式的风格，而改用折叠翻盖式。除此之外，屏幕增加了前光照明，夜间使用不再是问题，取消了5号电池供电的设计，使用内置充电锂电池配合自带的专用充电器。但是GBA SP有个很奇怪的设定，就是取消了3.5毫米标准耳机接口，转而使用自己非标准的扩展口来实现耳机功能。

屏幕尺寸： 2.9英寸32 000色240×160TFT液晶
主机尺寸： 82mm×84.6mm×24.3mm
主机重量： 143g（含电池）
供电电源： 专用充电锂电池（AGS－003）/专用电源适配器220V（AGS－002）
支持游戏： GBA/GB/GBC游戏

带你触摸真正的乐趣——iQue DS

馈赠惊喜指数：4
适合对象：任天堂掌机游戏的高级玩家



新颖的游戏方式，全面兼容及丰富的游戏选择
体积较大
市场参考价：1600元
咨询电话：0512-62883599

一成不变的水管工制服，浓密的八字胡，敦厚的马里奥大叔从诞生的那一刻起，就担负起了拯救童话游戏世界的神圣职责。如果说，这位上天、入地、驾驶、竞技等几乎全能的马里奥大叔长得有几分形似圣诞老人的话，那么这位由日本任天堂公司创造的最具代表性的“游戏圣诞老人”带来的绝不仅仅是“简单、好玩和充满创意”，也让人们在游戏之余，对任天堂一直倡导游戏产品“游戏性要大于技术性”的制作理念多了一分了解。虽然任天堂新一代的掌机NDS在2004年圣诞节前和SONY这家掌机游戏市场的新生儿——PSP同期发售，但两家公司迥然不同的掌机游戏开发理念也为玩家指出了两种不同的选择。

尽管国内众多玩家已在第一时间购买了日版的NDS掌机，但在2005年8月发售的神游DS（iQue DS）依然有可圈点之处。神游公司本次提供的是其市场发售的产品，也就是所谓的行货。这款铂金色的掌机在外观上同日版的NDS无太多差异，只是正面标识改为了iQue，机身背后标签上的产品名称为“神游DS双屏多媒体互动系统”。对于熟悉GBA及SP等掌机的玩家来说，神游DS拿在手中的感觉略微厚重。体现DS掌机创意性的突出设计——两个半透式反射型TFT液晶显示屏在亮度、分辨率、柔和度方面较GBA、SP更为出色。对于用户来说，在触摸屏上贴一层坚固的保护膜十分必要。由于日版NDS已经发售有1年之久，因此在本次的评测试用神游DS（IDS）的过程中，我们将评测重点放在了游戏的兼容性等测试上。

屏幕尺寸： 26万色256×192TFT液晶屏/触摸屏
主机尺寸： 148.7mm×84.7mm×28.9mm
主机重量： 275g
供电电源： 内置充电锂电池
支持游戏： iQue DS/NDS/GBA游戏

圣诞节玩转神游DS四大绝技

吹： 轻轻一吹，屏幕中的蜡烛便全部熄灭；轻轻一吹，一艘帆船驶出海港，驶向需要营救的女友身边（图1）。我们不是孙悟空，但在游戏中，那口“仙气”的存在却至关重要，吹气的力量也决定着游戏中人物或者道具的行进速度及效果。有的时候，我们甚至还要对着麦克风大喊，通过语音指挥人物的动作（图2）。在整个测试中，神游DS内置的麦克风灵敏度较高，也是神游DS游戏互动性的绝好体现。对于圣诞期间，增加朋友间的互动乐趣、锻炼肺活量十分有益。

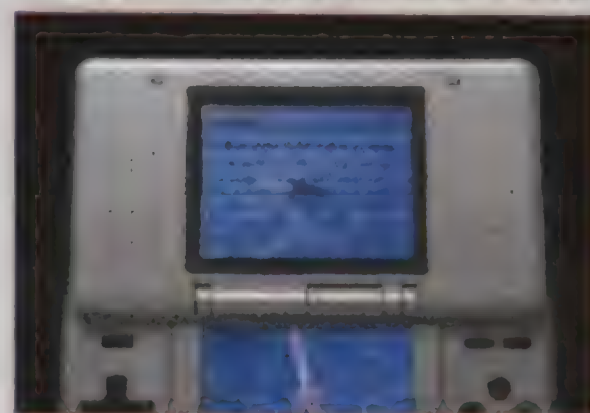

图1


图2

推荐游戏： 《为你而死》

拉： “TOUCH”，触摸！——这个词曾被任天堂定为NDS的宣传语。也是神游DS游戏设计中的精髓。在神游DS的双屏及触摸屏技术设计下，玩家可以充分体验到游戏互动。圣诞期间，如果你想在朋友面前充当一次“神笔马良”，那么神游DS触摸屏配合一枝触摸笔即可充分满足你与游戏之间的互动，圈点勾勒拉动之间（有的时候不只是人物的行动，甚至拉动的是人物的脸），配合传统的按键操作，任天堂艺术和新科技灵感相融和的理念，被体现得淋漓尽致（图3）。神游的触摸笔相对较细、较短，容易丢失，因此游戏之余最好将它插在机身背后的专门槽中。


图3

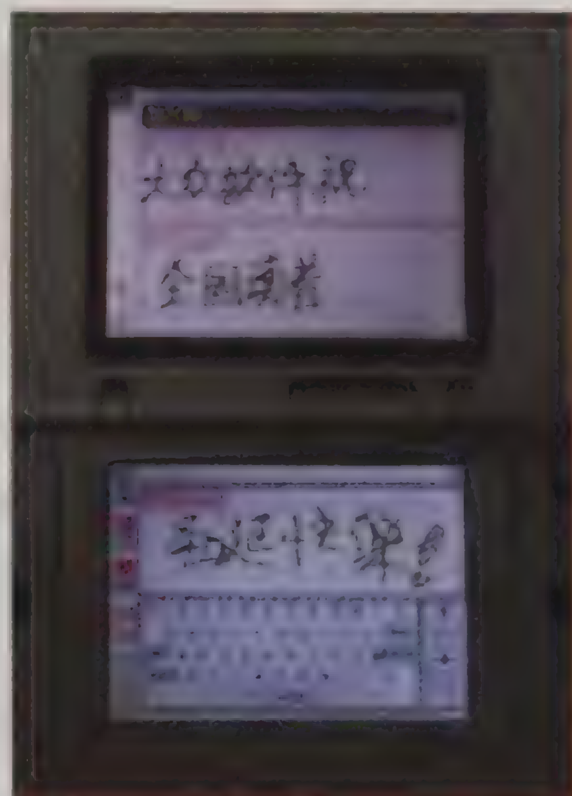
推荐游戏： 《摸摸瓦里奥制造》《任天狗》《马里奥64》


图4

弹： 如果你是一个音乐爱好者，或者你曾熟练于PC上的VOS、《劲乐团》及街机的DJ游戏，那么神游DS实现的多名玩家联机弹奏也有可能会给青年人的圣诞聚会中带来无限的掌上乐趣（图4）。通过神游DS的无线通讯联机方式，只需在一台机器中插有一套DS游戏，即可实现8~16人的联机，这对于囊中羞涩的学生族来说倒是一个贴心的设计（图5）。在实际测试中，我们选用一台日版NDS为主机，用2台神游DS联机下载的方式进行游戏，并在有部分遮挡的建筑物（3米有效距离之内）下成功实现了联机，但下载游戏的速度相对较慢。当然，你对音乐略通一二的话，在乐队中还可担任小提琴、架子鼓、键盘、吉他等重要乐器中的演奏员。试想，当一个音乐学院的众多师生手举神游DS举行圣诞聚会的话，那将是怎样一支庞大、壮观、专业的乐队啊！


图5

当然，“弹”的另一种谐音引申涵义则是“谈”。通过神游DS无线通讯网络可进行的PictoChat聊天系统，能让你用写字、画画的方式发送联机信息（图6）。不过神游DS美中不足的是，并没有提供中文的输入方法。


图6

推荐游戏：《马里奥大合奏》《浮游生物》

唱： “想唱就唱”——既然是圣诞礼物，既然是追新一族，一定要与众不同。神游DS同SP、GBA相比，左右分置的扬声器能够较好地突出立体声效果，同时还备有耳机连接口来传送立体声。相比之下，神游DS提供的“播放君”扩展插件（图7）更显得别有新意（需另行购买，价格约为400元），可以方便地将一款“任天堂系”的掌机升级成为包括MP3、MP4播放功能的掌上多媒体娱乐系统。将经过自己之手改造完成的掌上娱乐系统当作圣诞礼物送给心上人的时候，在获得喜悦认可的同时，也别有一番成就感吧。


图7

推荐配件： 播放君

总之，对于数码用户中的掌机迷而言，丰富的内容提供显得十分必要，除了兼容全部GBA、SP游戏之外，在中国地区发售的神游DS还可以玩世界各地的NDS游戏；反之，在国内发售的神游DS版游戏则不能在其他国家和地区的NDS掌机上执行。尽管目前国内首发的正版DS游戏仅有《直感一笔》，但神游DS丰富的兼容性为玩家在圣诞提供了多种选择。如果你是一个忠实的“任天堂派”掌机的追随者，如果你相信掌机游戏的理念就是“创意压倒一切”的话，那么神游DS将是一种不错的选择。

重拾童年乐趣——iQue GameBoy Micro

馈赠惊喜指数：4.5
适合对象：追求时尚的玩家
怀旧的铁杆任天堂迷、喜爱游戏的MM



体积小巧，携带方便，屏幕显示效果优异，可更换面板
扬声器音量较小，不支持GBA的其他外设
市场参考价：898元
咨询电话：0512-62883599


图8

时至今日，GB家族的发展依然还没有停止，即便是去年年底出现的同门新掌机NDS，也同样继续保留着对GBA专用卡带的兼容支持。今年的9月13日，是任天堂著名水管工明星马里奥诞辰20周年的纪念日，在这一天，GB家族又得一新生力量——GameBoy Micro（简称GBM），所以在GBM背面都印着马里奥的画像以及“Happy Mario 20th”的字样（图8）。

Micro就是微小的意思。顾名思义，说GBM小，不但因为它是家族最年轻的成员，而且它的体形真的很小，长度比标准101键键盘的空格键还略微短点。整个机器比起来就和普通手机差不多大小，可以说是历史上最小的掌机了。所谓“麻雀虽小，五脏俱全”，比起家族的其他哥哥们，GBM可说是有过之而无不及。GBM舍弃了对古老的GB以及GBC卡带的支持，仅仅支持GBA的专用卡带。如果玩过GBA以及SP的人，在拿到GBM后第一眼都会发现，GBM的屏幕变小了很多。事实上，GBA和SP的屏幕是2.9英寸的，而GBM的屏幕是2英寸的，的确小上很多。但是二者的解析度却同为240×160，这就说明了GBM的像素间距更小更紧凑，所带来的画面也就更精致（图9）。事实的确如此。再加上GBM屏幕采用的是背光



图9

式照明，并且提供了5级亮度可选，这样就使得GBM屏幕的清晰度比起GBA SP高出了数倍。GBM依然保留了内置可充电锂电池的设定，充电时间在两个半小时左右，可以持续玩大概8小时到10小时。值得一提的是，GBM恢复了3.5毫米标准耳机接口，普通耳机可以直接接在GBM上使用。在笔者的实际测试中，发现GBM自带扬声器音量偏小，即便将音量设置为最大，但周围环境如果不是绝对的安静，就很难听清扬声器发出的声音。出于这个原因，准备一副耳机还是比较必要的。此外，GBM还设计了很流行的换面板功能，借助于附带的面板拆卸工具，可以很轻松地将前面板换成其他样式的面板。值得一提的是，GBM带有当年FC红白机1P手柄样式的面板，那个年代过来的玩家可以借此怀旧一下。

屏幕尺寸： 2英寸32 000色240×160背光LCD
主机尺寸： 101mm×50mm×17.2mm
主机重量： 约80g
供电电源： 内置充电锂离子电池
支持游戏： GBA游戏

至此，GB家族的全部成员就介绍完毕了。其中，老大哥GB和GBC已经被历史淘汰了，GBA的地位也已经被其继承人GBA SP所取代，新生的GBM小弟潜力无限，风头似乎有强过SP的趋势。按照任天堂的说法，GBM是GB家族的最后一员了，今后不会有新的弟弟出生了。

掌机周边集中营

播放君PLAY-YAN

对于众多任天堂掌机Fans而言，播放君恐怕是最重头的外设了。简单来说，播放君是给兼容GBA卡带的掌机系列提供的一款外设，使得掌机具备播放多媒体文件的能力，例如MP3音乐以及MP4电影。不过为了达到这些目的，你还需要有一张SD存储卡用来存放这些媒体文件。

播放君是以GBA卡带的形式出现的，侧面有一个插槽用以插入SD卡，顶端有一个标准的3.5毫米耳机插口。



图10

从外观上看，具有黑色外壳的播放君比普通GBA卡带略为高出一块，这使其无法完全被插入卡槽中，这一点个人认为是个遗憾，如果能按照标准卡带尺寸制作出来，一定会更酷，这点在GBM上会表现得额外明显（图10）。

播放君支持iQue GBA SP、GBM以及iQue DS三款掌机，按照官方的说明，播放君不支持iQue GBA，所以各位就不要去尝试了，以免对硬件造成损伤。下面我们分别介绍一下三款掌机的播放君支持体验。

组合一：iQue DS+播放君

对NDS来说是一种较为廉价的多功能升级，NDS的屏幕质量和照明都比较好，并且有立体声扬声器

NDS体积比较庞大，携带不便

作为GBA卡带的播放君未能利用iQue DS两个屏幕的优势，看电影的时候还要多举着一个没有用的屏幕。而且iQue DS的屏幕比iQue GBA的要大，播放君也无法占用全部屏幕来看电影，所以在这一点上，iQue DS远不如竞争对手PSP。不过因为折叠式的设计，iQue DS可以放在桌子上观看。对于已经拥有iQue DS又没有PSP、而且还想欣赏便携MP4的人来说，播放君配上512MB的SD卡比起PSP配512MB的索尼记忆棒可是要便宜不少。

组合二：iQue GBA SP+播放君

iQue GBA SP较为轻巧，而且折叠式的外形可以不需要一直举着

前光照明的屏幕在某些场合下会看不清楚

相信大部分最想了解的就是播放君的音质如何，毕竟这决定了是买一个MP3播放器还是购买播放君好。事实上，我们对播放君的音质也非常重视，采用了与前两期MP3横向评测相同的方式来测试其音质。播放君的高频明亮，但是延伸不足，中频表现中规中矩，低频相对比较清淡。播放君具备单独的低频调节功能，调解的方法是按住R键然后用上下键调整，可以得到比较明显的改善。有趣的是当低频逐渐增大后，会产生比较明显的厅堂感，就好象是在寂静的大厅中听音乐的感觉。播放君在测试中表现出来的音质大致相当于使用3520芯片的中档产品，也就是600～700元这个价位的产品，但是这仅仅是音质方面，在功能方面，由于播放君除MP3及MP4播放外没有其他功能，因此与MP3播放器的差距还是非常大的。播放君的音量调节条的顶端有一段白色区域提示，这里的音量会超出标准所规定的范围，长期以此音量播放可能会对人耳造成损伤，可见厂家的细心。

播放君在iQue GBA SP上的表现比较出色，借助于SP折叠式的设计，和iQue DS一样，也可以把SP放在桌子上观看。但是由于iQue GBA SP是前光式照明，所以在白天有光直射的时候反而会更加看不清，这时还不如关闭照明效果会更好。播放君自带的标准耳机接口也弥补了iQue GBA SP没有耳机接口的不足。总体说来，iQue GBA SP比较平庸，优点和缺点都不是很突出。

组合三：iQue GBM vs 播放君

清晰的屏幕，背光式的照明，轻巧方便携带

只能手持，无法放到桌面上欣赏；容易碰到按键而唤醒睡眠模式

如前文所述，笔者比较不满意的一点是播放君而不是iQue GBM，偏偏就比机器多出来那么一块，看上去比较不爽。在iQue GBM发售的当日，任天堂也发售了对应的PLAY-YAN Micro，虽然听上去是播放君的升级版，但是实际上并没有什么变化。除了内部集成了MP4解码器以及界面上的更改外，就没有什么明显的变化了，播放君的体形并没有被缩小，不得不说是个遗憾。

为了节约电力，播放君支持睡眠模式。在欣赏MP3的时候，可以通过L和R两键同时按下进入睡眠模式，这时屏幕和背光照明关闭，按下任意键即可恢复到正常模式。对于iQue GBA SP和iQue DS两个可以合上盖的掌机来说，这没什么问题，但是对于iQue GBM来说，由于按键没有翻盖保护，容易意外唤醒主机。希望在今后的版本中可以增加锁定功能。

格式支持方面，播放君支持MP3以及SD MOVIE（也就是ASF格式）以及MP4格式的播放。其中MP4格式对于播放君来说，需要从官方网站下载支持文件拷贝到SD卡的根目录下才可以支持。**下载地址是：http://www.nintendo.co.jp/n08/playan/firmware/playan.fup**。MP3对于大家来说都很熟悉了，这里便不多介绍。播放君本身附带了日文汉字字库，可以显示绝大部分中文歌名，不能显示的文字可以尝试转换成繁体字，依然无效就只好这样了（图11）。SD MOVIE由于不经常用而且压缩质量很差所以这里也忽略掉，我们只介绍一下MP4的格式。



图11

很显然，播放君支持MP4格式是为了和PSP相对抗，因此播放君支持的MP4格式和PSP支持的MP4是一样的，只是播放君有解析度的限制，对于16：9的电影则无法播放。依据官方说明，GBM支持以下的标准解析度：128 × 96(Sub-QCIF)、176 × 144(QCIF)、240 × 176、320 × 240(QVGA)以及352 × 288(CIF)。但是经过笔者实际测试，基本上只要是长宽比为4：3或者3：2的电影，即便是非标准解析度，也可以正常播放（图12）。但是要记得，GBA系列的屏幕解析度只有240 × 160，过高解析度的电影会被按比例缩小播放，不但会变得不清楚，而且还浪费了SD卡宝贵的存储空间。所以要在播放君上看的影片最好经过重新压制，这里推荐一款软件叫作“PSP转换君”，具体的使用方法在本刊2005年第9期有详细的介绍。



图12

游戏低音炮DUNU DN-C60



音乐和音效对于游戏而言是至关重要的。受体积的限制，掌机的播放单元效果总是无法让人满意，尤其是孱弱的低频令众多游戏的氛围损失殆尽。国内耳机厂商达音科技最近推出的DUNU DN-C60则可以很好地弥补这个缺陷，DN-C60采用了40mm特殊强磁性钕磁铁超大扬声单元，音色风格趋近著名的Koss Porta Pro（俗称“PP”），低音强劲有力，高频比较明亮，非常适合搭配包括NDS、GBM、PSP等在内的各种掌机。目前市场销售价格大约160元。

PSP周边产品

对于想在圣诞和新年期间购入PSP的朋友来说，他们面临的仍然是一笔比较大的支出。尽管比起去年同期，PSP的价格早已降到一个比较稳定和合理的位置，而且白色PSP的面市也提供了更多更靓的选择，但是记忆棒的急速跌价导致目前购买2GB容量的记忆棒几乎已经成了唯一的选择，两三个月前还是主流的1GB记忆棒已经成了鸡肋。现在普通版PSP+2GB记忆棒的价格在

2500元左右。

缺乏能带动主机销量的真正大作级游戏是一直以来困扰PSP的难题，不过近期内PSP已经有了《侠盗猎车手——自由城故事》这样的优秀作品压阵，不久前发售的中文版游戏《三国志5》和《天地之门》对中国玩家也具有相当的吸引力。在模拟器方面，目前PSP可以完美模拟FC、GBC、MD、PC-E、NEOGEO CD等多种当年红极一时的主机游戏，对SFC的模拟程度也达到接近完美，这在很大程度上弥补了目前PSP游戏阵容的不足（值得一提的是目前PSP的DOS模拟器开发也达到了比较高的程度，可支持很多早期的DOS游戏）。



图13

PSP的扩展性一直都是掌机中最为出色的，在今年年底，又有一批很有意思的PSP周边上市。首先是这个叫作PSP2TV的连接电视设备器（图13），它可以将PSP与电视机连接，并把PSP的图像完美输出到电视机上。这款设备支持AV+S端子输出，以及4：3和16：9两种图像显示规格。此外，在PSP2TV的面板上还有一个PS2的手柄接口，这意味着玩家可以用PS2手柄来进行操作（图14）。



图14

接下来为大家介绍一款由英国电玩周边产品厂商DATEL生产的PSP专用4GB微型硬盘+3600mAh电池套装（图15）。这款套装于10月20日在国外上市，价格高达149.99英镑（折合人民币2100元左右，甚至高于一台全新的PSP了）。这款套装在使用上也相当简单，硬盘和电池一边一半（图16），搭配的3600mAh可充电电池相当于PSP标准电池容量1800mAh的两倍。这款套装尽管也算得上物有所值，但随着2GB容量的记忆棒大幅降价，它的价格还是有些让人往而却步。



图15



图16

最后要向大家介绍的是SCEI为PSP开发的一件利器——TalkMan。TalkMan是一款另类的游戏软件，尽管定位为游戏，但它实际上能起到让人一边玩一边学习外语的作用（图17）。这款游戏支持中、英、日、韩四国语言的翻译转换，玩家通过游戏附带的麦克风向游戏中的主角Max提出你的问题，Max能将你的提问翻译成你指定的某国语言。而游戏中的内容主要以旅行出游中遇到的事件为主，含有丰富的场景，也就是说当你出国旅游或者与老外交谈时遇到困难，TalkMan可以轻松帮你解决问题。游戏里设计了多种可以帮助你训练口语发音和听力的小游戏（图18），可以让你在娱乐中不知不觉提高外语的能力。TalkMan算是SCEI寓教于乐的一次尝试，不过话说回来——尽管你现在可以理直气壮地对父母说："游戏机也可以帮我学外语！"但是也不要仅仅以此为借口就要求父母帮你买PSP噢！



图17



图18

感谢吉米的游戏商城（http://www.digijimmy.com）提供PSP周边产品图片。

MP4播放器 爱可视AV700

■晶合实验室 刘理我

屏　　幕：	480×234真彩TFT
容　　量：	40/100GB
视频解码：	720×480@30fps MPEG-4 SP、DivX、WMV9 MP
音频解码：	WAV/MP3/WMA
图片支持：	JPG/BMP
电　　池：	锂电
尺　　寸：	209mm×107mm×20mm
重　　量：	591g（实测）
附　　件：	底座、相关连线、外套、快速安装指南
价　　格：	5999/7999元
咨询电话：	0755-83734678

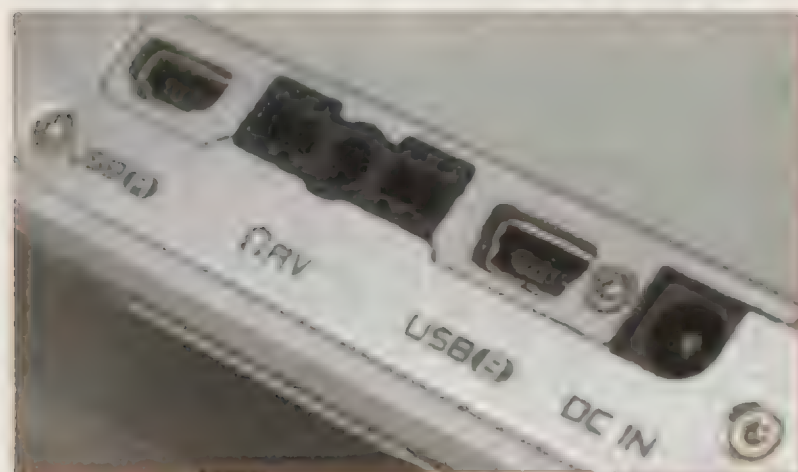
16：9是人类视觉比例标准，也是当前电影主流画面比例。在显示领域这一比例被称为“宽屏”，是目前炙手可热的标准。受限于制造成本，采用这一比例显示单元的产品价格一直较高，成为高端的象征。爱可视AV700是一款采用超大宽屏液晶屏幕的MP4播放器，其宽广的视觉效果是同类产品中较为少见的。

播放器最为吸引人的是那块7英寸16：9液晶屏，它占据了机身正面绝大部分面积，因此显得播放器外观相当紧凑，不过从按键的设置来看还是相当从容的。机身边框和背面采用经过拉丝处理的金属材质，正面为乳白色塑料面板，整体感觉大气而不失精致。播放器输入输出接口丰富，甚至提供了大小两个常见标准的USB接口，比较人性化。AV700操控性尚可，只是部分按键标准有些混淆，如开机与关机分属两个不同的按键。播放器尺寸较大，209mm×107mm×20mm对于男性来说都难以一手掌握，591g的质量也明显不太适合亚洲人。机身背后提供有支架，可以将播放器放置在桌面欣赏，随机附赠的遥控器让它具备无线功能，解决了尺寸较大不好握持的问题。

AV700功能齐全，支持MPEG-4 SP、DivX、WMV9 MP（包括受保护的WMV9 SP格式）编码的视频文件播放和WAV/MP3/WMA格式的音频文件，另外支持JPG、BMP格式图形显示。内置的USB-Host功能可以从数码相机、读卡器等设备中直接读取文件。同时AV700还可以MPEG-4 SP格式进行实时视频编码，相当于一台小型数字录像机。送测产品内置硬盘容量为40GB，此外还有100GB容量版本选择。

爱可视产品本地化工作尚不太好，包装内的快速使用指南均为英文和德文，播放器缺省状态也是英文界面，不过它支持固件升级，官方网站提供了操作系统和中文界面的升级包。AV700菜单结构简单，上手容易，视频播放还提供了预览窗口，比较方便。

我们采用了各种视频、音频文件对播放器进行了全面的测试。AV700的液晶屏分辨率为480×234，色彩为262 000色。从测试来看，由于屏幕尺寸较大，显得分辨率偏低，在中远距离下观赏影片可获得较好的效果。屏幕的饱和度及亮度较高，因此看上去较为艳丽，但是在色彩丰富的图形或有色阶过渡的视频场景中就有些力不从心了。AV700内置一对扬声器，效果一般，建议使用耳塞。播放器的录制功能需要通过附赠的底座进行，从电视机、盒式录像机、DVD播放器、有线电视机顶盒或卫星接收机（PAL&NTSC）输出至底座相关接口并简单设置即可长时间录制节目。



两个USB口提供了方便


按键手感不错，较大的空间使得其操控比较从容



数码相机

奥林巴斯FE-110

■品合实验室 别理我

项目	参数
有效像素	500万像素
最高分辨率	2560×1920
最大变焦	2.8倍光学
最大光圈	3.0/5.0
焦距	38～106mm
最近对焦距离	2cm超级微距
ISO	自动
存储	xD
录像	320×240@15fps
电池	5号电池×2
体积	88.2mm×62.5mm×41mm
重量	140g（实测，不含电池）
附件	说明书/保修卡/软件光盘/相关连线/充电器
价格	1900元
咨询电话	010-65693355



虽然个头不大，但快门按键却不小，手感舒适


简单的操控让拍摄过程变得简单


出色的微距能力

对于大多数以留念为拍摄目的的用户来说，他们所在意的只是快门按下后留下的影像是否满意，而如何实现则不是他们关心的，FE-110正是针对这一类用户所设计的。作为奥林巴斯的入门级产品，它追求的只有两个字——简约。

FE-110看上去有点憨厚，虽然厚度达到41mm，但正面面积却不大，单机重量也只有140g，拿在手里就像一个可爱的小玩具。和大多数低端产品一样，相机机身采用塑料材质，银白色，制作工艺较为精致（和佳能A系列类似）。FE-110的握持感还是比较舒适的，手指放置部位都做了相应设计，符合人体工程学设计。操控方面和同类产品基本类似，由于功能简单，利用机身上的按键就可完成绝大部分设定，而无需进入菜单，这对很多中老年人来说无疑是很有吸引力的。

FE-110最大限度地简化拍摄过程，绝大多数情况下只需按下快门就行了。相机只提供了5个情景模式：P程序模式、人像模式、风景模式、夜景模式、自拍模式，对号入座即可。用户还可以对微距、曝光补偿、闪光灯、画质和自拍时间进行设置。除此之外，FE-110没有提供更多选项，甚至连白平衡和感光度都是相机自动控制，从简约化的功能上看，相机的定位是非常清晰的。

让我们看看FE-110的硬件配置吧。采用530万像素1/2.5英寸CCD，7片6组6.2～17.4mm/3.0～5.0镜头（相当于135相机的38～106mm），广角端最近对焦距离为2cm，中央重点测光，内置128MB内存，外部接口支持xD卡，快门速度范围2～1/2000秒，13万像素1.5英寸LCD，320×240@15fps动态拍摄，2节AA电池供电，USB 2.0接口。

FE-110没有采用高速图像引擎，开关机以及操控的速度都比较慢。相机搭载镜头的分辨率一般，广角端表现明显好于长焦端；广角有一定桶形畸变，但在可控制范围内；镜头微距能力相当强悍，2cm最近对焦距离能够拍摄出特殊透视效果的微距图像；相机的对焦模式为中心对焦，对焦精度很好，但速度稍慢；紫边现象在高反差部位较为明显，拍摄时应注意控制；FE-110的色彩给我们留下深刻印象，饱和度较高，反差合适，接近胶片风格，直接打印输出也能够得到不错的效果；相机的测光模式相对单一，不过中央重点测光模式能够很好地保证拍摄主体的正确曝光，同时也能一定程度上照顾到画面内的环境曝光，绝大多数情况下效果很好；相机自动色温表现良好，室外拍摄没有什么问题，室内低色温条件下也有较正确的还原；FE-110动态图像拍摄能力一般，最高分辨率仅有320×240，帧数也只有15fps，拍摄过程不可变焦。

相机附件齐全，并提供了2节容量为1700mAh的Ni-MH充电电池和原厂充电器，说明书编制合理，内容详尽，体现出大厂风范。

耳塞 漫步者H260

灵 敏 度：96dB
频响范围：20～20 000Hz
阻　　抗：17ohm
最大输入功率：10mW
导线长度：0.9m
插　　头：3.5mm立体声

附　　件：透明保护盒、大中小型耳塞套、使用说明书、耳塞保修卡
价　　格：205元
联系电话：800-810-5526


H260的透明保护盒


大、中、小3种尺寸的的耳套

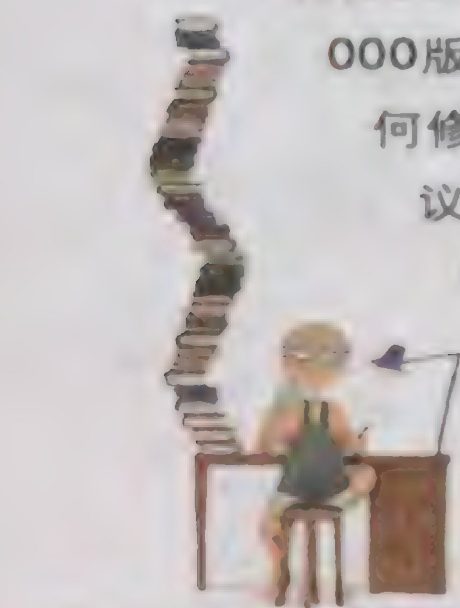
评测方法：测试前我们对H260进行了约50小时的煲机，期间交替使用钢琴曲、交响乐、流行乐等各种高品质音乐。采用创新的SB X-Fi声卡作为音源。测试曲目：蔡琴《渡口》，王菲《影子》以及linkinpark《In the end》《Numb》等。

作为漫步者第一款入耳式耳塞，H260采用高磁能磁体的驱动单元。提供了柔软舒适的耳套，并提供大、中、小3种耳套尺寸，贴心的设计方便了更多的消费者。H260采用密闭式声学结构，因此密闭性比较出色，可以减轻外界声音的干扰。耳塞体积小巧，所用线材长度约0.9米，附送耳塞保护盒方便携带，免去了耳塞线缠绕烦恼。

低音强劲是H260的一大特点，下潜较深，量感充沛，但是略嫌"肥大"。中频稍显单薄，人声略欠饱满，厚度有所欠缺，高频上限合适，因此声音比较耐听。解析力略低使音乐中的一些细节很难被清晰表现出来。整体而言，H260的低中高3个频段并不是十分平衡，过于抢耳的低频在一定程度上削弱了听者对中频以及高频的感受。我们认为对于音乐欣赏而言，3频段的均衡性是相当重要的，H260显然更适合游戏与摇滚乐爱好者。

■晶合实验室

升级热报



iRiver艾利和于2005年11月16日发布了N10、iFP-890T、iFP-895T、iFP-899T及iFP-1000系列MP3播放器驱动程序无驱版和音乐管理器版 For Win98SE/ME/2000/XP，下载地址：http://www.iriverchina.com/support/download.asp

Sonken爱琴于2005年11月11日发布了Sonken爱琴T6 MP3播放器最新驱动For Win98SE/ME/2000/XP，内含T6 AMV视频转换工具，win98驱动安装说明，固件升级等T6使用工具包，下载地址：http://www.sonken.com/upload.asp

PISA比萨发布了PISA比萨炫彩乐章MP3播放器最新驱动For Win98SE，下载地址：http://www.pisa.com.cn/qita/smxcyz.htm

Onda昂达于2005年11月5日发布了Onda昂达眩音VX606增强型(P7S版)MP3播放器最新固件6.000版，新版固件(6.000版)没有对功能做任何修改，只是为提高传输速度，对USB协议底层做了一些修改，所以与旧版本的升级工具不兼容，安装新版升级工具之前应该先卸载旧版升级工具和驱动程序。下载地址：http://www.onda.cn/pro/download/biosexp.jsp?ITEM_ID=5065

DEC中恒于2005年11月7日发布了DEC中恒街舞DEC-M650R MP3播放器最新驱动For Win98SE/ME/2000/XP，下载地址：http://www.digilife.com.cn/new/download.asp

Netac朗科于2005年11月3日发布了Netac朗科A100 MP3播放器最新驱动For Win98SE/ME/2000/XP，下载地址：http://www.netac.com.cn/down/play_down.htm

Meizu魅族于2005年11月2日发布了Meizu魅族E3 MP3播放器最新固件2.010版，下载地址：http://www.meizu.com/download/download.asp

UNIbit优百特于2005年10月25日发布了UNIbit优百特UM-717(新款带电子书)MP3播放器最新升级固件，这是针对最新上市的717新款带电子书播放器发布的软件，不支持老款717机型。下载地址：http://www.unibit.com.cn/download.asp

Archos爱可视于2005年10月25日发布了Archos爱可视Gmini 500系列多媒体播放器最新固件1.2.01版，下载地址：http://www.archos.com.cn/download.asp

Archos爱可视于2005年10月24日发布了Archos爱可视AV500系列多媒体播放器最新固件1.2.01版，下载地址：http://www.archos.com.cn/download.asp

Archos爱可视于2005年10月25日发布了Archos爱可视Gmini 402 Camcorder系列多媒体播放器最新固件1.2.00版，下载地址：http://www.archos.com.cn/download.asp

编外杂谈

首先打个广告：转眼又到了年末，《实用软件》栏目也将有一些变化，至于会有什么样的变化，下期将见分晓，但这个栏目会变成什么样子，最有发言权的就是读者了。如果你对实用软件栏目有什么想法或建议，请发送邮件到stardust@popsoft.com.cn。

说点与栏目无关的事

微软与Google之争愈演愈烈，除了仍算外围的MSN与Google Talk、桌面搜索等较量，Google利用OpenOffice.org（简称OOo）开始进军微软的禁地——办公软件Office，微软通过live.com开始在在线业务上与Google争地盘。两强相争必有一伤，虽然Google是很多人的偶像，但了解微软的人仍然认为微软的胜算更大。微软有两个特点：1.霸道。好歹人家也是桌面系统的霸主，就像IE的捆绑胜利一样，这种必杀技确实难以破解，虽然据说Google打算开发网络桌面系统，但目前技术和设备还难以达到可以普及的程度。不管怎么说掌握着桌面系统的一方拥有更大的主动权。2.坚持。仍以IE为例，IE 1.0和IE 2.0都备受冷落，但微软毫不介意地推出IE 3.0，再加上备受争议的系统绑定，终于击败网景。记得有人说过，微软最可怕的不是其强大的财力，而是决定做任何东西都会直到将对手斩尽杀绝才罢手。现在IE没对手了，也没进步了。

最近IM软件的互通是一个好消息，要是连QQ也开始支持互通，以后就不用看着任务栏图表上包括了QQ、MSN等一排IM图标了，只需要一个QQ就可以和所有好友联系，多方便啊。不过腾讯不支持也是有苦衷的，毕竟它的用户群最大，互通之后对自己几乎没有好处，反而让其他IM能使用自己的用户群。其实我认为QQ还是很好用的，甚至比MSN好用，毕竟它的隐藏方式、隐身登录及其他设计都比较适合国人，很多人反而是不得已要联系国外或用MSN的朋友，才使用MSN的。所以与其它IM互通未必就对QQ不利，反而走出狭隘，以品质争取用户。不过IM互通乃是大势所趋，只是时间问题，相信谁都厌烦多个软件只是用来做同一件事的日子了。

最后，预祝大家新年愉快！

星尘
stardust@popsoft.com.cn
2005.11.23

微软Office升级有一个规律，按照两三年的时间间隔交替升级，这次也是如此。但此次Office 12的意义却非以往可比，因为它彻底改变了Office的特征——界面、操作方式和文件格式。

自微软Office诞生20个年头以来，其文档格式、界面设计、操作方式已成为Office类软件的公认标准。至于竞争激烈的国内办公软件市场更是如此，金山、永中、中文2000等几大厂商无不以成功模仿及良好兼容为荣。Office可是微软的摇钱树，在2005年6月30日结束的财年中，负责Office软件部门的运营收益近80亿美元，收入为110亿美元，而公司的总收入也不过400亿美元。问题来了，既然如此辉煌，微软现在又何以亲手毁灭这一切呢？

微软在玩火？

Microsoft Office 12 beta试用报告

■重庆 炯波

导读

一、Office 12的安装

完整的Microsoft Office 12（以下凡未特别注明的Office皆指微软Office）测试版共有1.3GB，包括FrontPage、OneNote、Project、Visio以及Office的常规组件。进入Office_Pro目录，双击setup.exe文件，即可启动安装程序。

在弹出的安装向导中，有两种安装类型可供选择：Install Now（按默认设置安装）、Customize（自定义安装）。Office 12简化了安装设置，



图1

如果你是按默认设置安装，只需点击“Install Now”（图1），无需进行任何设置即可完成安装。这里我们点击“Customize”，看看Office 12有哪些自定义安装设置项。

微软这次对安装向导也进行了改革，再也没有“Next”按钮了。自定义设置共包括4个选项卡。在“Installation Options”选项卡中，你可以选择想安装的组件，这个和Office 2003区别不大，从这里我们可以看到Office 12中包含的依然是Access、Excel、Outlook、PowerPoint、Publisher、Word、InfoPath这几个组件（图2）。

“File Location”这个选项卡用来设置文件的安装位置，这个很重要，因为程序默认安装在系统盘中，会占用很多系统盘空间。这里可将安装位置设置到其它空闲分区中。

“User Information”选项卡用

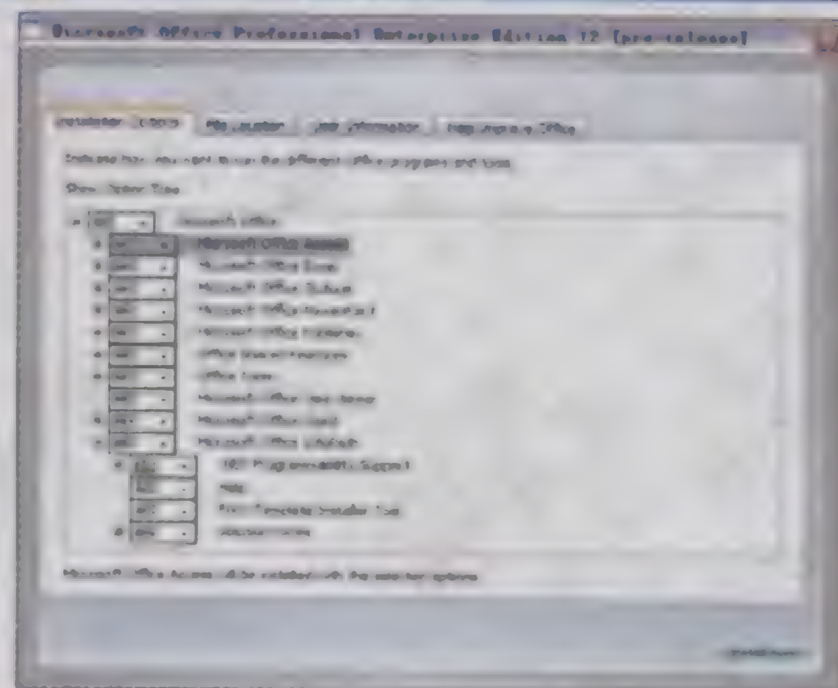


图2

来输入用户信息，而“Help Improve Office”是询问你是否为Office的完善尽一份绵薄之力。所有设置完成后，单击“Install Now”按钮，程序即开始安装了。

安装完成后，单击“开始”→“所有程序”→“Microsoft Office”菜单项，就可以看到熟悉的Office组件了，各组件的图标暂时还没有改，可能是因为是测试版的缘故。单击其中的菜单项，就能启动相应的Office组件。

二、字处理组件Word



图3



图4

从开始菜单中启动Word后，你将看到如图3所示的程序界面。是不是很震惊？因为界面采用了Windows Vista风格，第一感觉肯定是很漂亮。我们先来看看Word 12和以前的Word主要有哪些不同，再来谈产生这种不同的原因和将产生什么样的影响。

1.菜单变成了按钮

以前的“常用”“格式”工具栏没有了，只剩下保存、撤销、恢复3个按钮。单击其中的一个菜单按钮，不会像以前一样，弹出一个分级显示的下拉菜单，代替它们的是一大堆按钮。如果再单击一次当前菜单按钮，所有工具按钮将全部隐藏。为了便于大家了解，笔者把各菜单按钮相对应的工具按钮全部抓下来，集中后如图4所示。

这样处理后，看起来是方便了不少，再也不用到一个个的下拉菜单中，一级级地去寻找菜单项了。例如我们要插入一个艺术字，只需单击“Insert”菜单按钮，然后再单击“Word Art”按钮，选择一个样式即可（图5）。

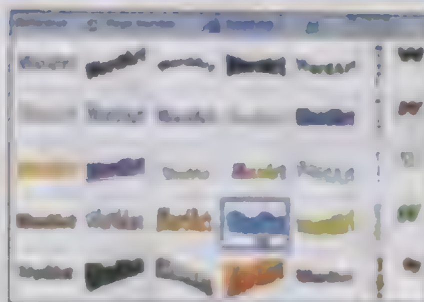


图5

关于放弃下拉菜单

比尔·盖茨9月13日说，公司希望这些新特性能吸引以前觉得Office功能太繁杂而不愿使用它的用户。微软的确有它自己的苦恼，第一版Word有100个命令，而Word 2003则具有1500多个命令和35种工具栏，Office 12中又增加了很多命令，如果再采用原来的菜单方式，我想很多新用户是不会选择微软Office产品的，因为它真的很复杂。

因为所有菜单命令都被重新设计了，现在要找到你曾经熟悉的命令，有时真如大海捞针。对于一个从来没有接触过Office的新手来说，这种改变是有益的，将在很大程度上降低学软件的难度；但用惯了旧版本的老用户就会觉得非常别扭。例如我想在Office 12中把标尺调出来，找遍了所有菜单中的按钮，结果一无所

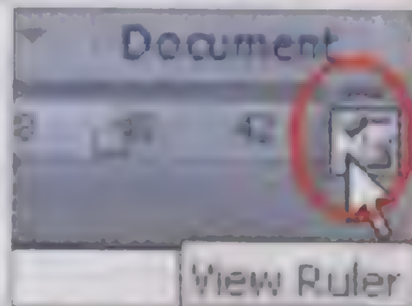


图6

获。原来打开按钮隐藏在页面的右上角（图6）。

但有一个菜单例外，那就是File（文件）菜单。原来在Word XP/2003里，“工具”菜单中的“选项”命令被搬到这里来了，即最下端的“Word Options”项（图7）。

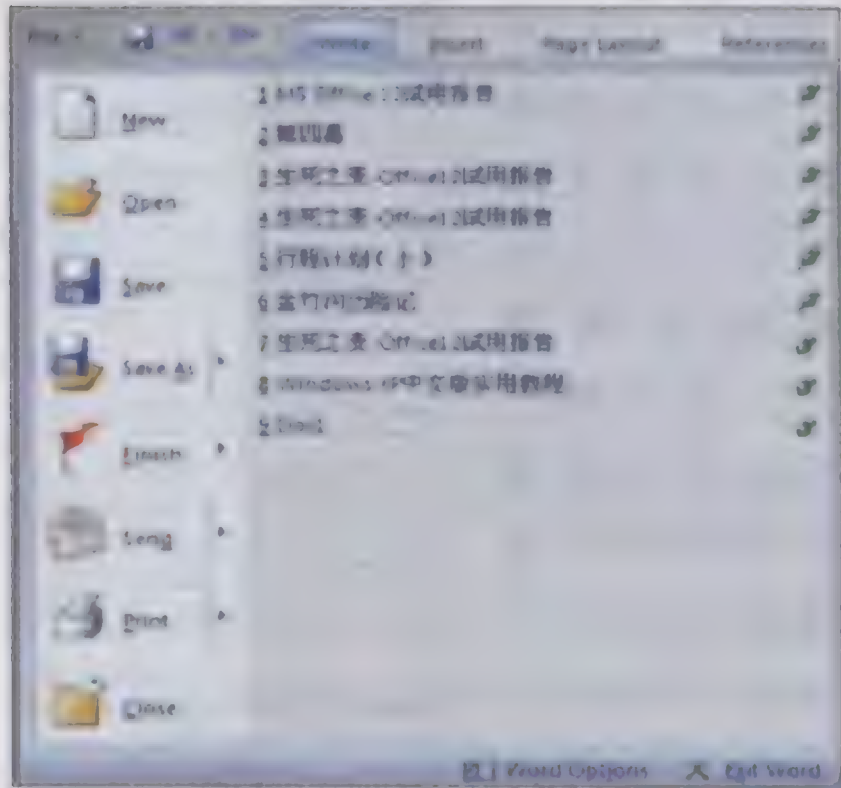


图7

2.随需而现的工具栏

Office 12有一个值得称道的秘密武器，即随着操作对象的不同它会自动弹出相应工具按钮供用户操作。据说自动弹出的这些按钮，是微软跟踪大量用户，将最常用的操作命令提炼出来汇集而成。例如你在Word中选上一段文字后，程序就会自动弹出一个字处理格式面板（图8）。

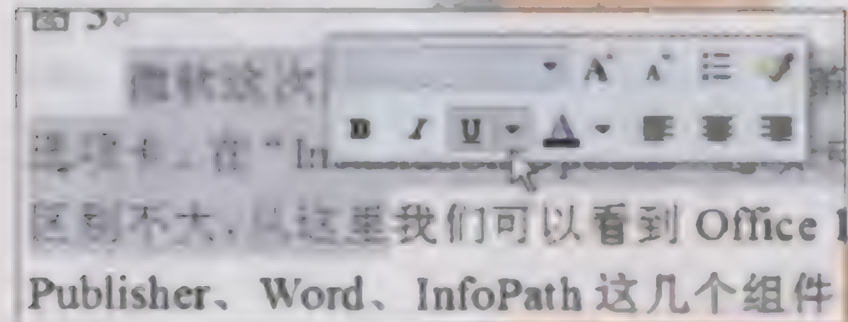


图8

假如你点选的是文档中的图片，那Word的界面上就会多出一个菜单按钮Picture Tools，单击此按钮，将出现众多图片管理与编辑按钮（图9）。



图9

3.所见即所得的预览功能

在Word 2000/2003/XP中，我们惊喜地发现在选择字体时，出现了所见即所得效果。Word 12发展了这一功能，微软称它为“galleries”，当用户进行格式调整时，galleries提供给用户视觉上整体直观的呈现，类似于将相关命令进行打包。

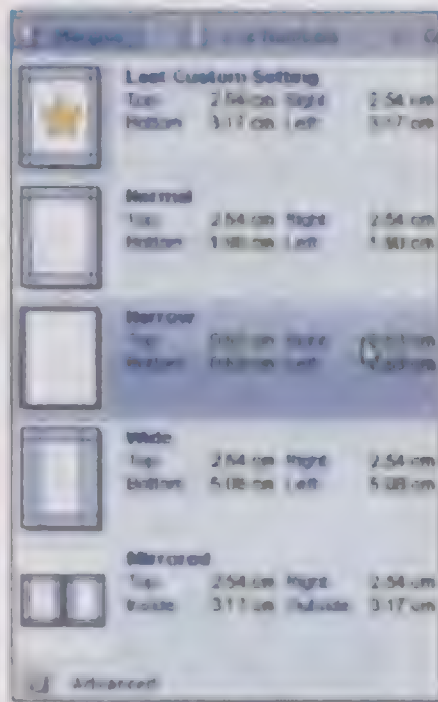


图10

例如要改变页边距时，只要单击“Page Layout”菜单按钮，再点“Margins”按钮，就能预览到不少的页边距设置项，选择想要的模式就行了，而不用像以前一样，逐个上下左右地进行调整设置（图10）。

在Office 12中，当用户作出某项选择时，就会看到与该选择相关的WYSIWYG（What-You-See-Is-What-You-Get，所见即所得）缩略图。如图11中随着鼠标的移动，主窗口中选定的文字就会随着改变大小，可见“随机预览”是很方便。

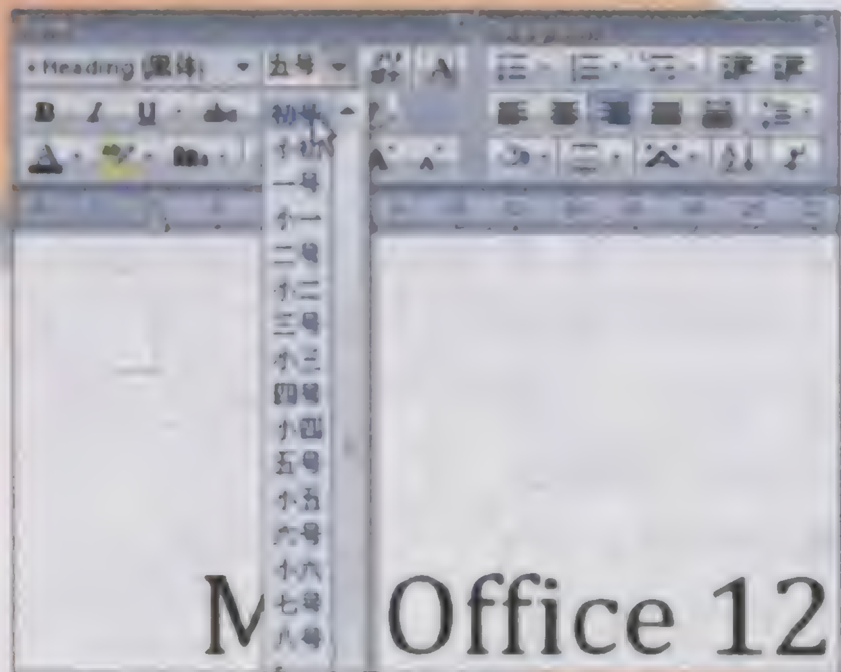


图11

4.强大的图示功能

图示在Word 2003中还只是一个比艺术字更为粗略的示意图表示功能，但功能在Word 12中得到了很大的扩展，变成了一个模板丰富、效果优美、组织编辑功能强大的示意图编辑器。

单击“Insert”菜单按钮，再在弹出的按钮面板中单击“IGX Graphic”按钮，打开“Choose a Graphic”对话框，可以看到Word 12中，共有4类图示，每一类都非常漂亮（图12）。



图12

点选第三类“Cycle Diagrams”，并选择其中的Cycle2图示，单击“OK”将其插入文档中。如图13所示即为插入的图示。

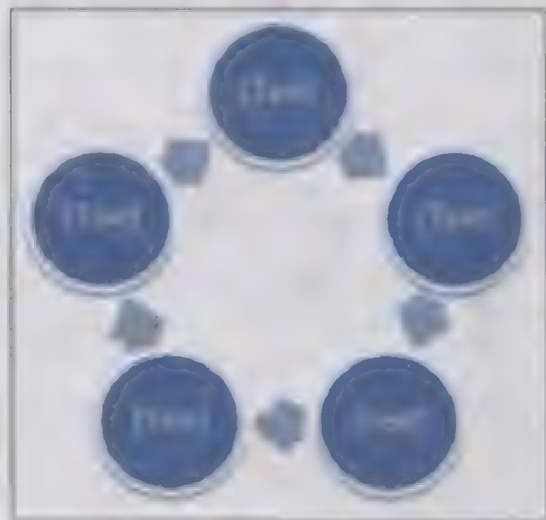


图13

单击插入进来的图示，当前图示即进入编辑状态。四周出现一个边框，左边框上还出现一个箭头按钮，单击此按钮将弹出“Type Your Content Here”面板，在此面板中输入各图示中的文字（图14）。



图14

单击图示进入编辑状态后，菜单按钮区中还会多出一个“IGX Graphic Tools”按钮区，包括“Layout”和“Format”两个菜单按钮，先单击“Layout”菜单按钮。在“Layout”中可以点击更换图示的类型，如果你点击“Show All”按钮，则会显示所有图示，供你更换（图15）。单击左右箭头按钮，可以改变图示中箭头的方向。

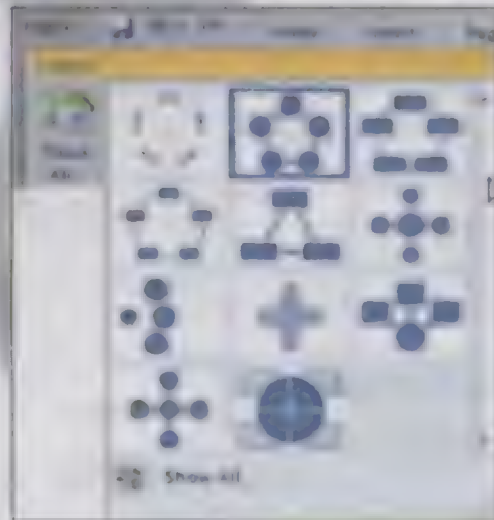


图15

在“Quick Styles”中单击“Refine Colors”按钮，可以选择一种色彩方案（图16）。另外还可以在右边的框中点选更换图示的样式，有很漂亮的3D效果（图17）。

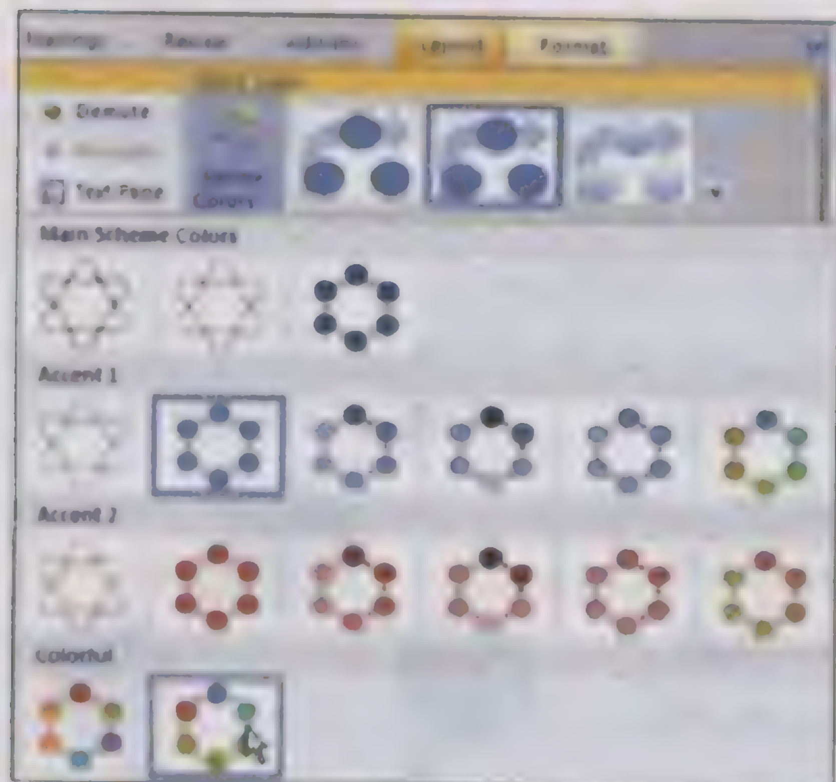


图16



图17　图18

单击"Format"菜单按钮后，可以对图示背景、图示阴影等进行更换和编辑（图18）。

5.丰富多采的页面设置

Word 12中的页眉、页脚等页面设置功能得到了较大程度的增强，单击"Insert"菜单按钮，接着单击"Header&Footer"中的"Header"、"Footer"、"Page Number"按钮，将分别弹出页眉、页脚、页码的样式选择框。Word 12一改以往Word版本中简单直接的页面设置，为用户提供了丰富多采的页眉、页脚（很多人不知道在Word 2003中如何修改页眉和页脚），尤其值得称道的是可以在页面侧边添加页码和文章标题（图19）。

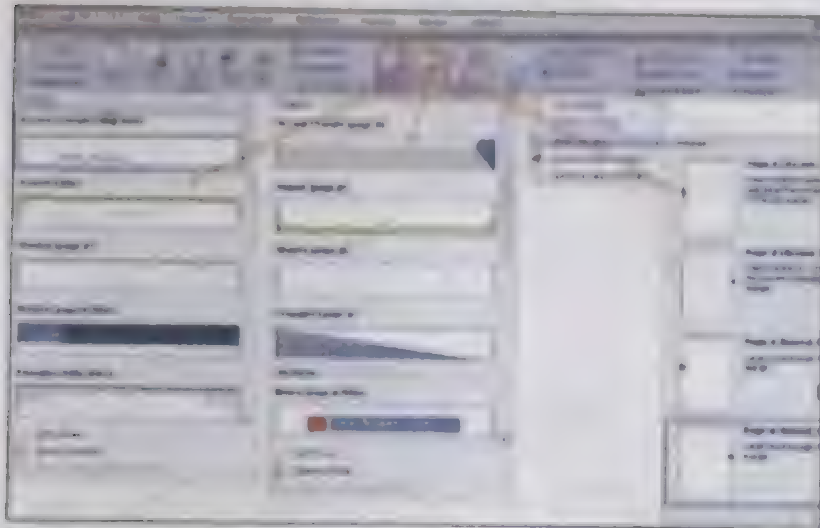


图19

页面设置方面还有一个值得称道的地方，Word 12为我们建立新页面准备了不少模板，同时还设置一个扉页（或者叫封面）模板。有了这些，就是最初级的用户也能制作出专业级的文档。

单击"Insert"菜单按钮，在"Pages"区域单击"New Page"按钮，将弹出一个页面模板框，你可以在其中选择一个称心的样式（图20）。单击"Cover Page"按钮，也会弹出一个模板框，点选其中的一项，Word就会在本文档的最前面新建一个封面页（图21）。

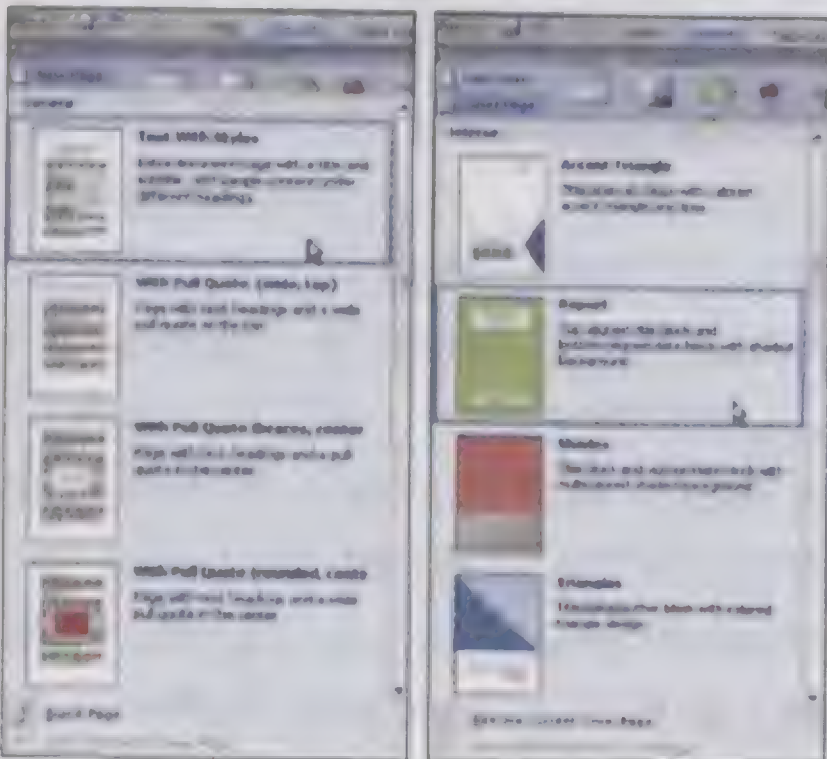


图20



图21

6.形式各异的文本框

Word 12中的文本框也增强了不少。单击"Insert"菜单按钮，在"Text"按钮区单击"Text Box"按钮，会弹出一个面板，面板中有不少模板，你可以通过点选其中的一个模板来新建文本框。当然你也可以单击"Draw Text Box"或"Draw Vertical Text Box"直接新建文本框（图22）。

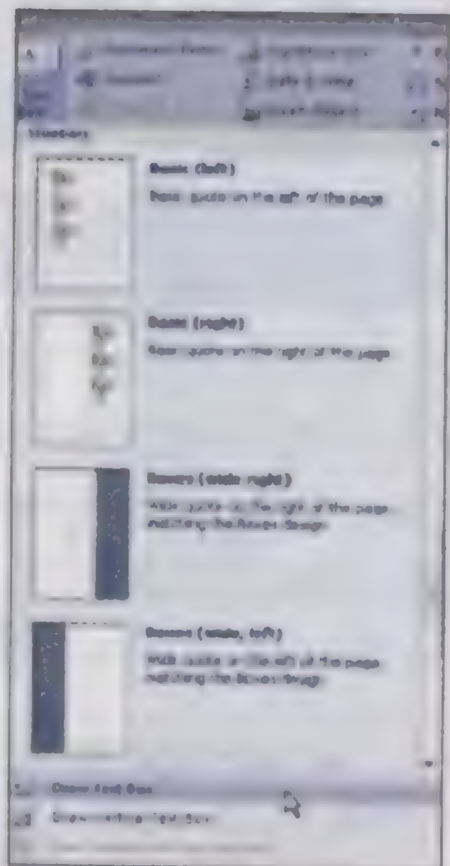


图22

点选新建的文本框，菜单按钮区就会多出一个"Text Box Tools"按钮组。单击"Styles"菜单按钮，在"Table Styles"区你可以选择一款漂亮的文本框样式，Word 12为你准备了6个颜色16种样式的文本框，如图23所示，是不是非常漂亮。

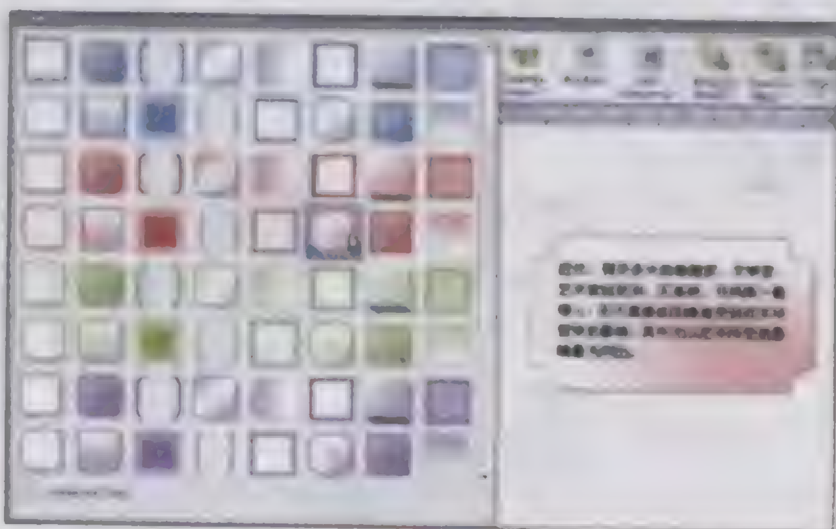


图23

单击"Tools"菜单按钮，在这里你可以给文本框设置背景、阴影、光照等，各项设置的功能和Word 2003没多大区别。

7.一目了然的公式编辑器

Word 12在原来公式编辑器的基础上新增了一个公式编辑菜单按钮。这下再也不会有人闹嚷着说Word不能编辑公式了。单击"Insert"按钮，再点击"Symbols"中的"Equations"按钮，然后在弹出来的面板中，单击"Math"按钮，打开Equations菜单按钮（图24）。

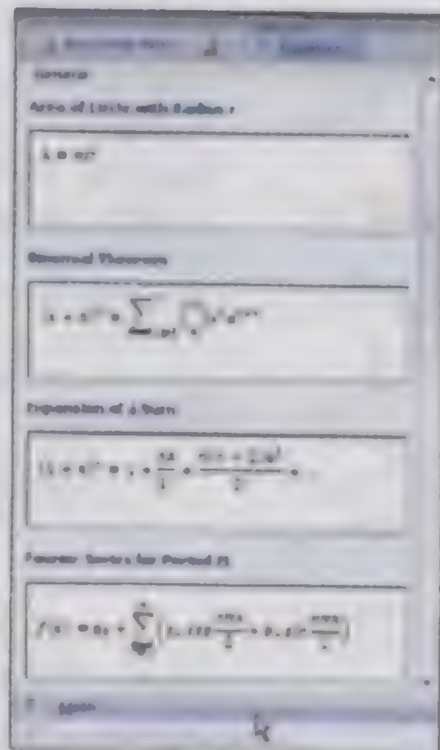


图24

在Equations按钮区中，单击Structures中的公式按钮，就会弹出相应的公式模板，点选你需要的公式模板插入到当前文档中，然后再编辑即可（图25）。

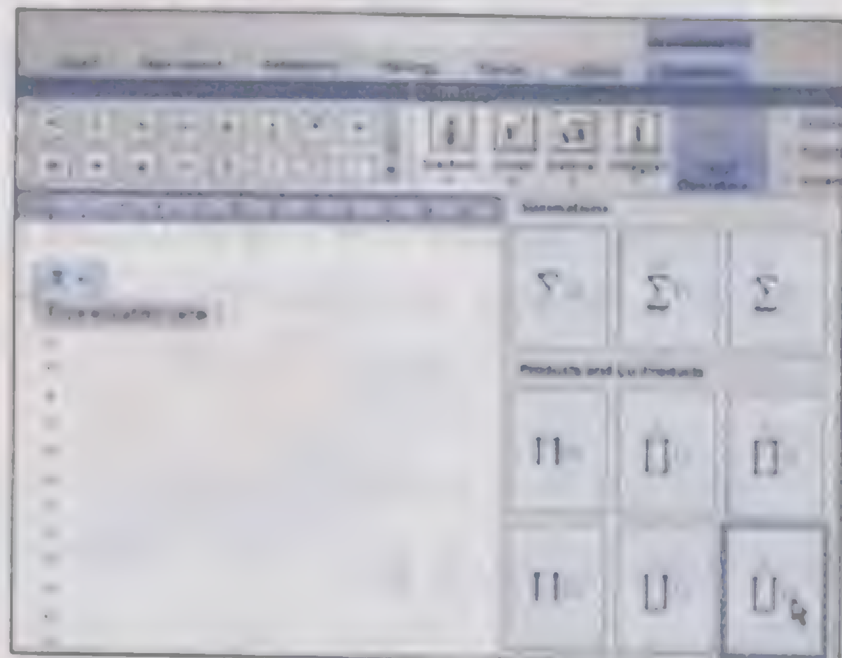
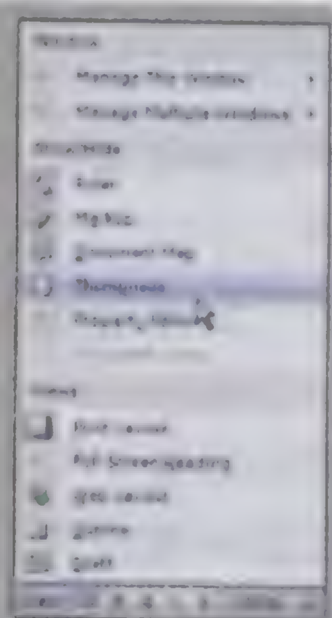


图25

视图操作提示

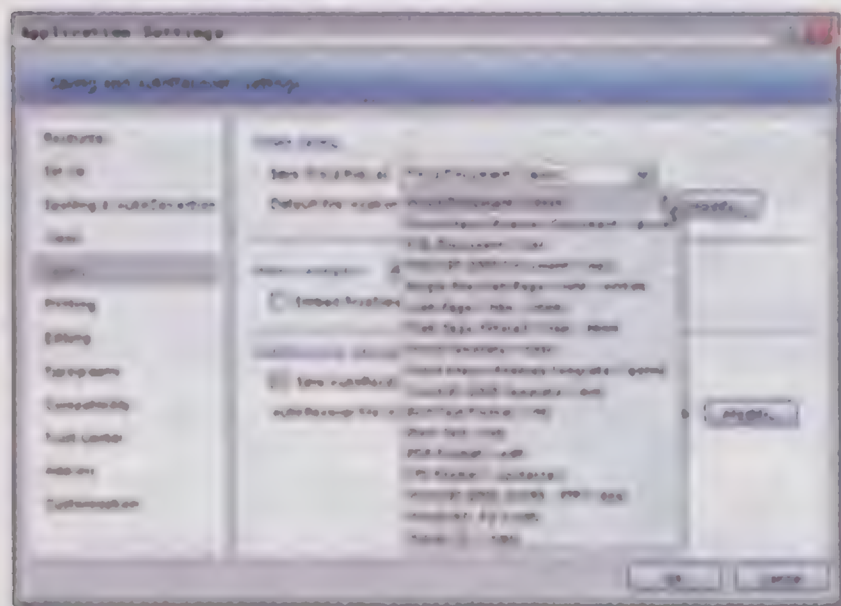
在Word 12中，文档的显示比例控制功能，被设置成滑块放置在任务栏中，要缩放文档的显示比例，只需左右拉动滑块即可，另外你可以点击任务栏上的页面视图按钮切换页面视图，单击任务栏上的View按钮，将打开一个快捷菜单，通过此快捷菜单也可以更换视图按钮，还可以实现标尺、文档结构图的显隐。



View按钮菜单

8.新文件格式

Word 12不再采用DOC作为默认格式，改成了DOCX（图26，DOCX是一种XML类型的开放格式）。不要小看这个小改动，它给Office带来的影响是空前的。


图26

当然XML标准的格式本身具有很多优点。XML是应用程序之间理想的数据传输格式，使用户和组织可以更方便地找到有效的解决方案。对于未来的微软.net平台，XML不仅是一种重要的W3C（万维网联盟）标准，也是一种核心数据传输机制。Office所具有的XML支持功能，意味着Office应用程序现在可以与其他使用XML的商务解决方案相集成。对于最终用户而言，由于只需使用一个集成的应用程序环境，因此可有效地提高生产率，同时降低日常工作的复杂性。

此外，因为Office宏病毒实在是太猖獗，Word 12将带有宏的文档，特意取了一个文件后缀为DOCM，以示区别。如此一来，常规文档中就不带宏了，也就不存在宏病毒。

DOCX格式的背景

Gartner的分析师逻克尔指出，改变文件格式对于微软公司而言存在着巨大的风险。用DOCX格式保存的文档不能用以前版本的Word程序打开，这样使得新老格式的用户就无法交换文档了，而且对于许多老版本用户来说，他们不需要XML，或者认为他们不需要。如果必须改变文件格式，他们可能会转向OpenOffice。由Sun公司开发的办公软件OpenOffice和StarOffice都是基于XML语言格式的，其中OpenOffice软件的零售价格在80美元左右，较之微软产品极具价格优势。

还有更坏的事情。以前因为封闭格式的原因，其它Office厂商不能做到对微软Office的文档格式完全兼容，因此不能完全正确使用目前通用的Office文档，所以很难对微软产品形成强有力的冲击。但现在微软推出一种基于开放标准的文件格式，竞争对手将很容易兼容DOCX格式，就有机会推出与微软Office软件功能相当的产品。那微软到底是为了什么呢？

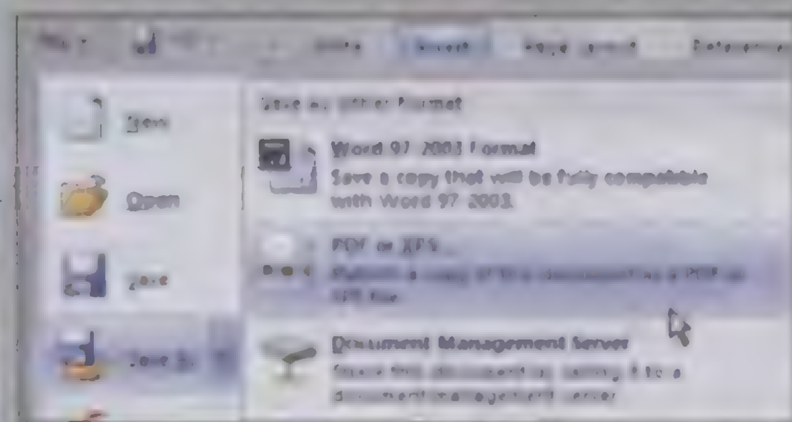
因为不久前，美国马萨诸塞州联邦政府建议政府办公使用开放式的文档标准OpenDocument（OpenDocument已经在今年5月被正式认可为标准规范，它涵盖了办公应用软件领域包括字处理、表格和图标领域。它是开源软件OpenOffice系统的缺省文件格式，并已在Novell和Sun微系统公司的产品以及IBM的Workplace产品中得到了支持），以提高兼容性，并逐步放弃来自微软和其他供应商的办公软件系统。对于垄断办公软件市场的微软来说，这无异于晴天霹雳，作为微软最大客户之一的政府机构正在成为开源运动的积极分子，所以微软不得不在某些地方作出让步。

支持PDF和XPS格式

文件格式中有一项是PDF Format（*.pdf），这意味着Office 12办公软件增加了对PDF文档的支持，即文档可以打开或保存为PDF格式。微软为什么要支持其竞争对手Adobe公司的PDF格式呢？因为美国马萨诸塞州联邦政府还同意将Adobe公司的PDF格式作为标准之一，称这一文件格式满足开放性的原则，因此会被接受，而且其它州的政府正在效仿马萨诸塞州的这一做法。

不过微软虽然支持PDF，但并不甘心，文件格式中还有一个陌生的面孔，那就是XPS Format（*.container）。XPS全称XML Paper Specification，代号"Metro"，是微软新操作系统Windows Vista支持的一种全新格式，是微软专门对付PDF格式的新武器，它是一种可直接打印的通用电子文档格式，和PDF一样可以由其他任何格式转化。

现在我们回过头来再看一看"File"菜单，会发现某些看似莫名其妙，实则很有道理的东西。单击"File"菜单，将光标指向"Save As"项，将弹出一个名为"Save As Other Format"快捷菜单，Word 12在这里列出了三项最重要的另存为项目。考虑到和以前Word版本的兼容性，第一项便是Word 97－2003默认的文档格式，即*.doc；第二项就是PDF or XPS，微软已经把XPS和PDF放到了并列的位置；第3项是为将文档存储在服务器上的用户考虑的。


"另存为"对话框

三、Excel、PowerPoint和Access组件

Office 12的其它组件在界面和功能上的变化，大体上与Word 12是类似的。为了避免重复，和Word相同的变化就不再介绍了。

1.表格处理组件Excel

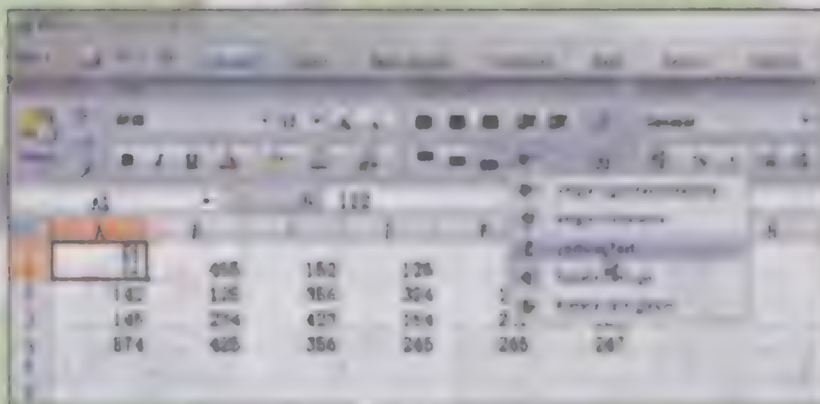
（1）分页视图

Excel界面风格自然和Word是一样的，与前一版本比较，感观上最大的不同莫过于分页视图了。原来的Excel都是一张大表，无边无际。Excel 12不同，它也学Word，在任务栏上布置了3个切换按钮，用来切换视图（图27）。有了页面视图，对需要打印表格的用户来说，是一个福音。分页视图中还有标题栏和页脚，你可以像在Word中一样，随意制作漂亮的页眉、页脚。


图27

（2）单元格格式

Excel 12中的单元格格式设置变得更加方便。如在"Sheet"按钮菜单中，单击如图28所示的按钮，便可调整单元格中的文字显示方向。


图28

在Excel 12的Sheet菜单按钮区，提供了一个名为"Quick Formatting"按钮面板。顾名思义，它可以对当前对象快速格式化。如图29，单击"Cell Styles"，利用软件提供的模板可以快速对当前单元格或

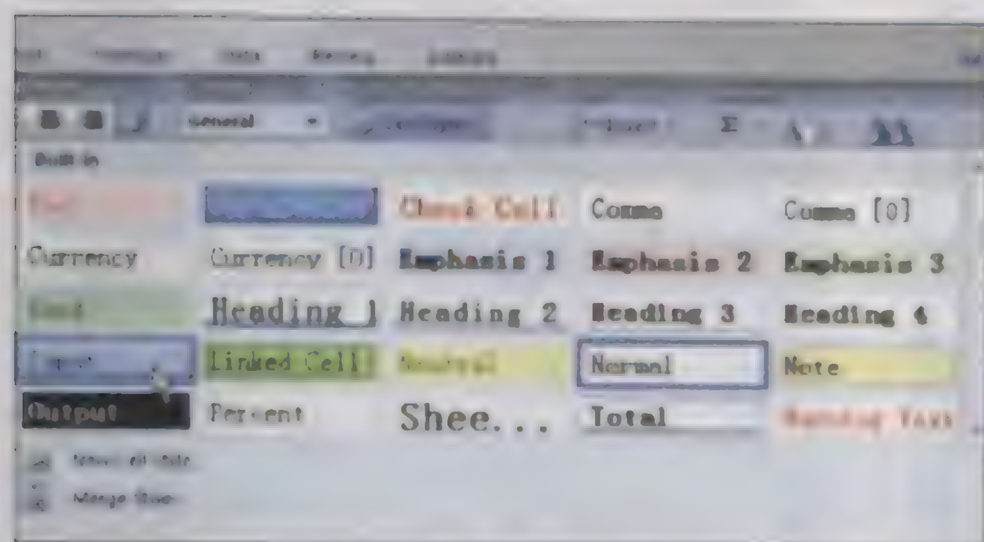
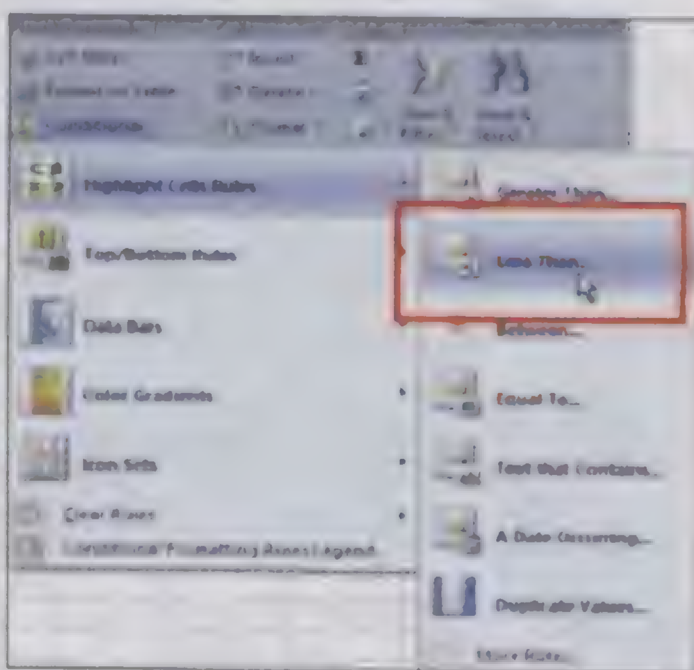

图29


图30

单元格区域设置各种漂亮的样式，这点类似于Word中的格式刷，但明显更加强大。

单击“Format As Table”，也可以对当前单元区域设置样式，但这种样式是以一个整体的完整的表格为对象的，这和Excel 2003区别不大（图30）。

单击“Conditional”，将弹出一个分级下拉菜单，它是用来对满足条件的单元格设置样式的。比如要单元格值小于200的单元格用一种颜色标出


图31

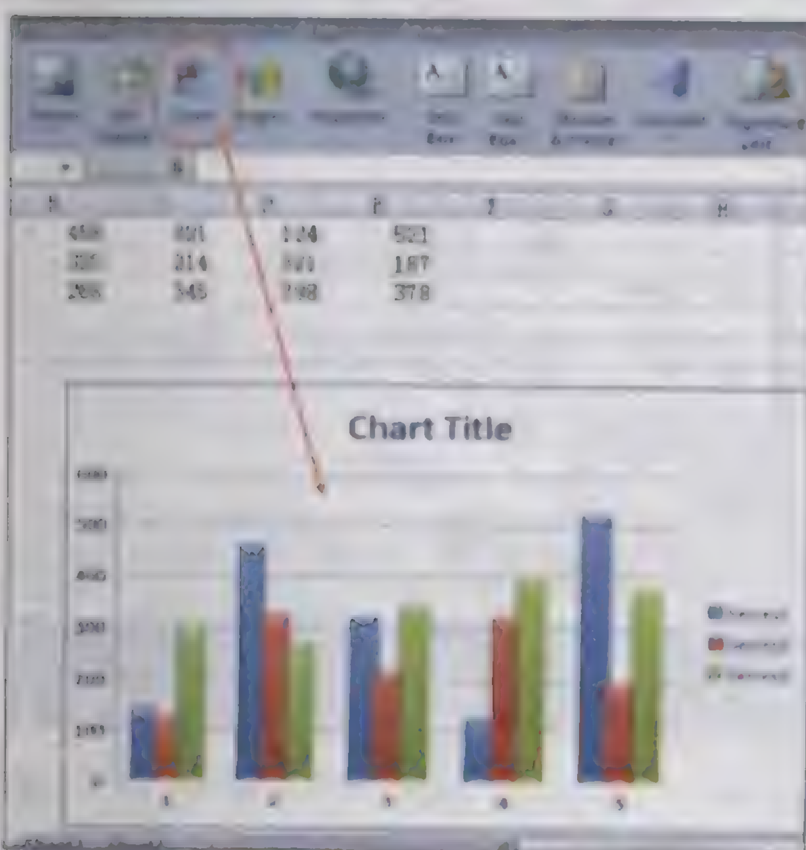


图32


图33

来。先选择要操作的单元格区域，然后依次单击“Conditional”→“Highlight Cells Rules”→“Less Than”项（图31）。在弹出来的对话框的文本框中输入200，然后选择一种颜色，单击“OK”。

（3）更加漂亮的图表

还有值得一提的就是，Excel图表功能更强大了，图表自然也更漂亮了。选中数据源，再单击“Insert”→“Chart”菜单按钮，就能看到漂亮的图表了（图32）。选中图表，你将看到出现了一个“Chart Tools”菜单按钮区，共由3个菜单按钮组成，可以设计出复杂靓丽的图表（图33）。

（4）风格化的主题

主题？猛一听还真有点摸不着边际。没错，它类似于Windows中的主题。Word 12组件也有，因为Word中的内容太多，我就把它移到这里来说说。主题针对的对象是插入到Office文档中的图形，主要是Office自带的那些自选图形和图表。

先在文档中插入一些图形，再单击“Page Layout”菜单按钮，然后点击“Themes”按钮，将弹出一个面板（图34），这个面板中的模板就是所谓的主题了。你点击其中的一项，文档中的所有图形的色彩、样式都会随之改变。

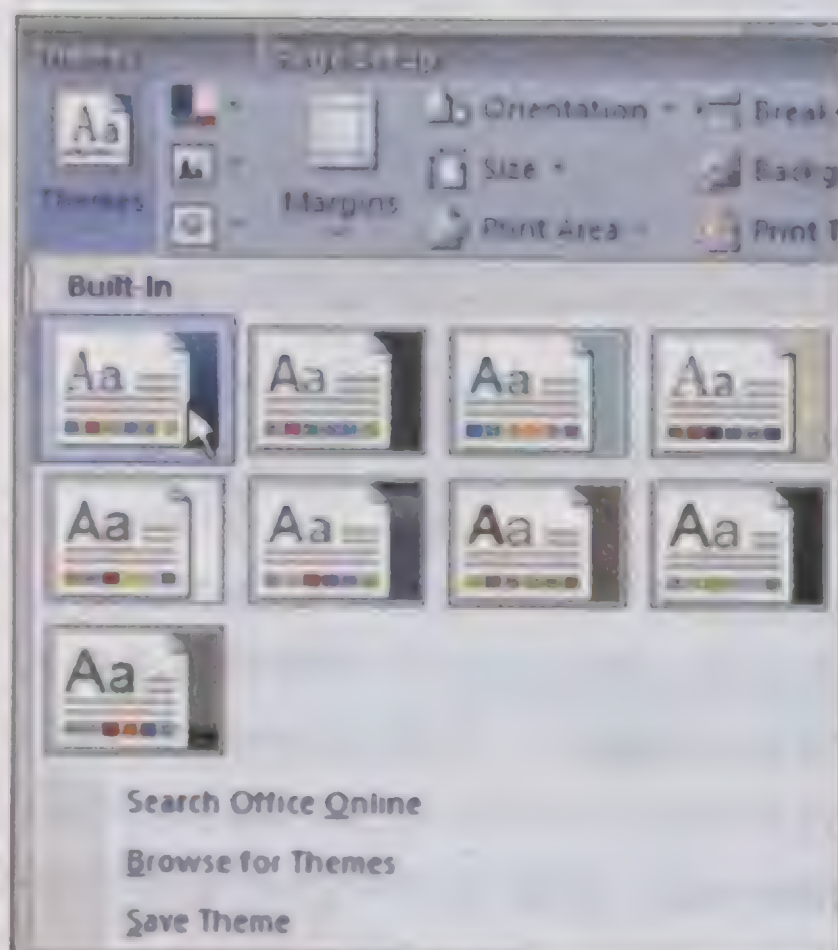
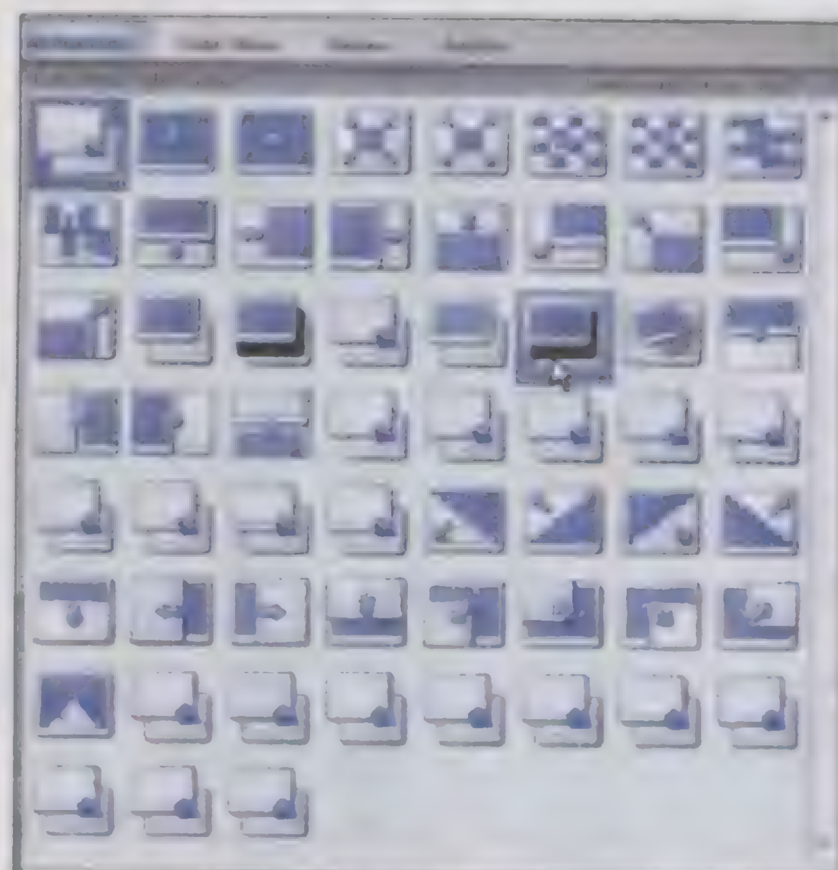


图34

在“Themes”按钮的右边还有3个按钮，这3个按钮分别定义主题的3个部分：色彩、文字、叠放次序。通过这3个按钮，你可以定义出适合自己的主题。


图35


图36

2.幻灯片组件PowerPoint

总的说来，和以前的版本相比，PowerPoint 12在功能上并没什么出彩的地方。但借助Office 12整体的图表功能，制作出来的幻灯片要比原来的漂亮（图35）。

PowerPoint 12中，过渡效果由原来的文字描述改成了可视的示意图。这个很不错，原来要设置一个过渡效果，得从几十个效果中反复试验，找到自己中意的。现在不用预览了，一看就明白设置后的效果是一个什么样子（图36）。

3.数据库组件Access

启动Access 12后，首先就会弹出一个如图37所示的新建对话框，大体内容和Access 2003的新建对话框差不多，不过形式大不一样。这里点选“Blank Database”，然后单击“Create”按钮。


图37

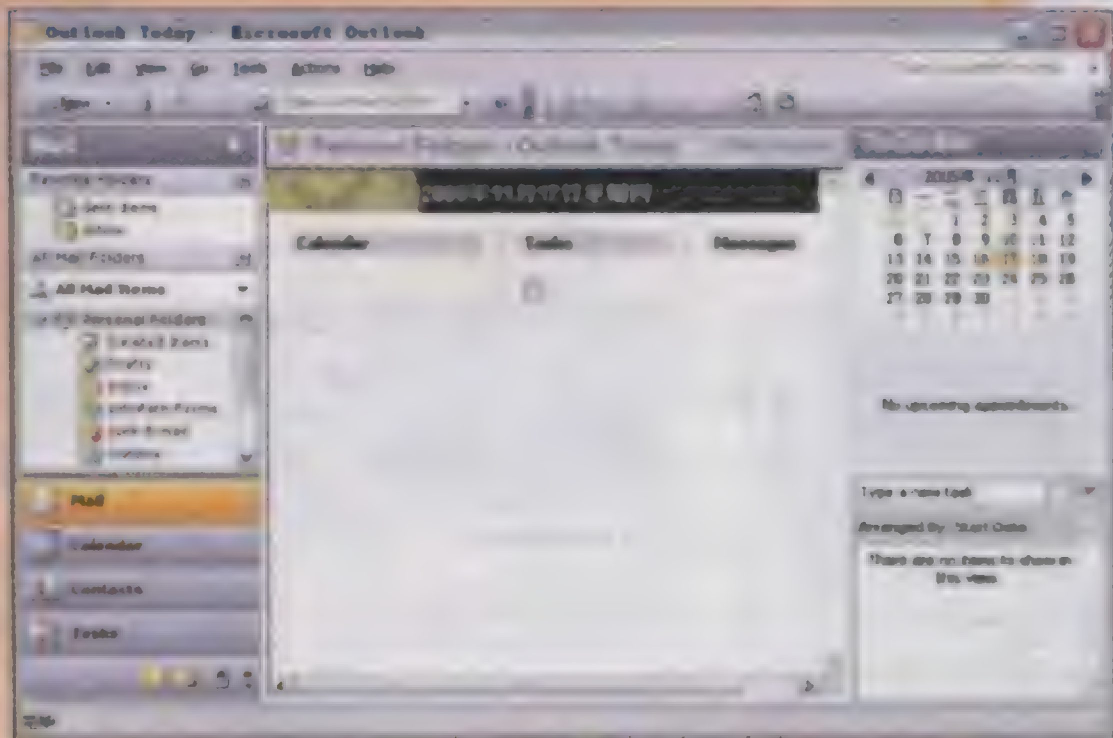
进入Access 12主窗口后，原来那个熟悉的创建对话框不见了，直接进入了输入数据的表编辑区域（图38）。如果要使用设计器，请单击任务栏中的设计器按钮（图39）。


图38


图39

四、信息及邮件管理组件Outlook

Outlook似乎和其它组件有点格格不入，界面与先前版本没有变，也不存在文件格式的变更，但新版Outlook还是有许多值得称道的更新。启动Outlook 12后，弹出一个对话框，提示有插件是否要禁用，并提示了禁用后启用的方法。


图40

启动Outlook后，可以看到它的界面默认采用3栏式显示，较之Outlook 2003更加适合于商务用户使用（图40）。

请注意，左侧Mail一栏自动添加了InfoPath Forms以及RSS Subscriptions功能，前一个不必介绍，如果仅仅是个人用户的话，它没什么用处，而RSS订阅功能的加入，可以方便快捷地订阅各种自己感兴趣的内容（图41）。

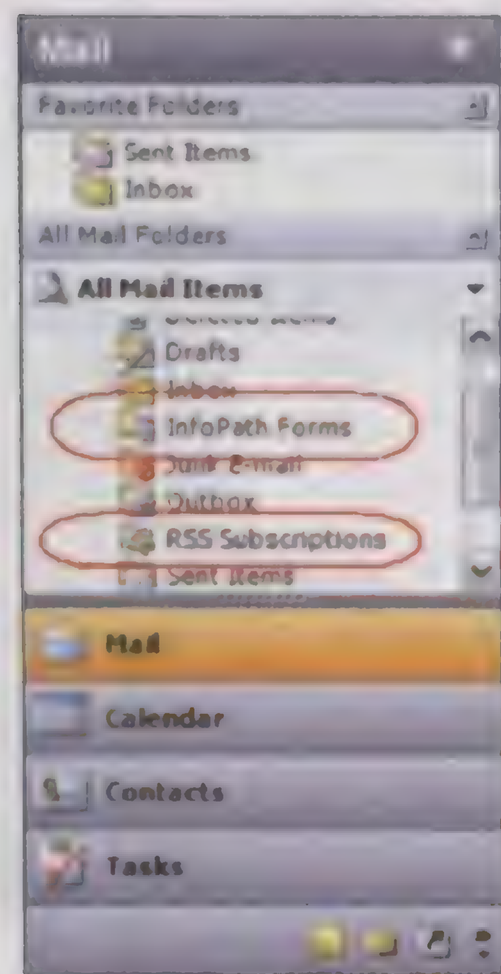


图41


图42

1.便捷的邮件附件预览功能

对于笔者目前的工作来说，Word文档、纯文本文档等以文字为主的邮件以及同事发送的页面图片邮件居多，而且通常都是以附件形式发送，每次收到邮件后都要双击附件打开才能看到，操作是没什么大的问题，但如果量大的话，非常影响工作效率。现在好了，Outlook 12在这个问题上进行了改善，对诸如DOC、TXT、JPG等文档，只需在邮件内容上方点击相关的附件名，就可以看到此附件的内容了，如图42所示。如果此时需要切换回邮件本身的内容，只需要点击“Message”便可。

2.RSS订阅

RSS内容订阅无疑是这两年时间来，除直接浏览网页和获取免费Newsletter之外又一个重要的信息获取方式。看着到处都是RSS聚合浏览器、各种浏览器的插件及随便打开一个像样点的网站就能看到那个红色的RSS标志就知道它的影响力有多大。在“雷鸟”里也早已有了RSS订阅的功能（参见本刊2005年第23期“雪泥鸿爪——8款邮件客户端横评”）。

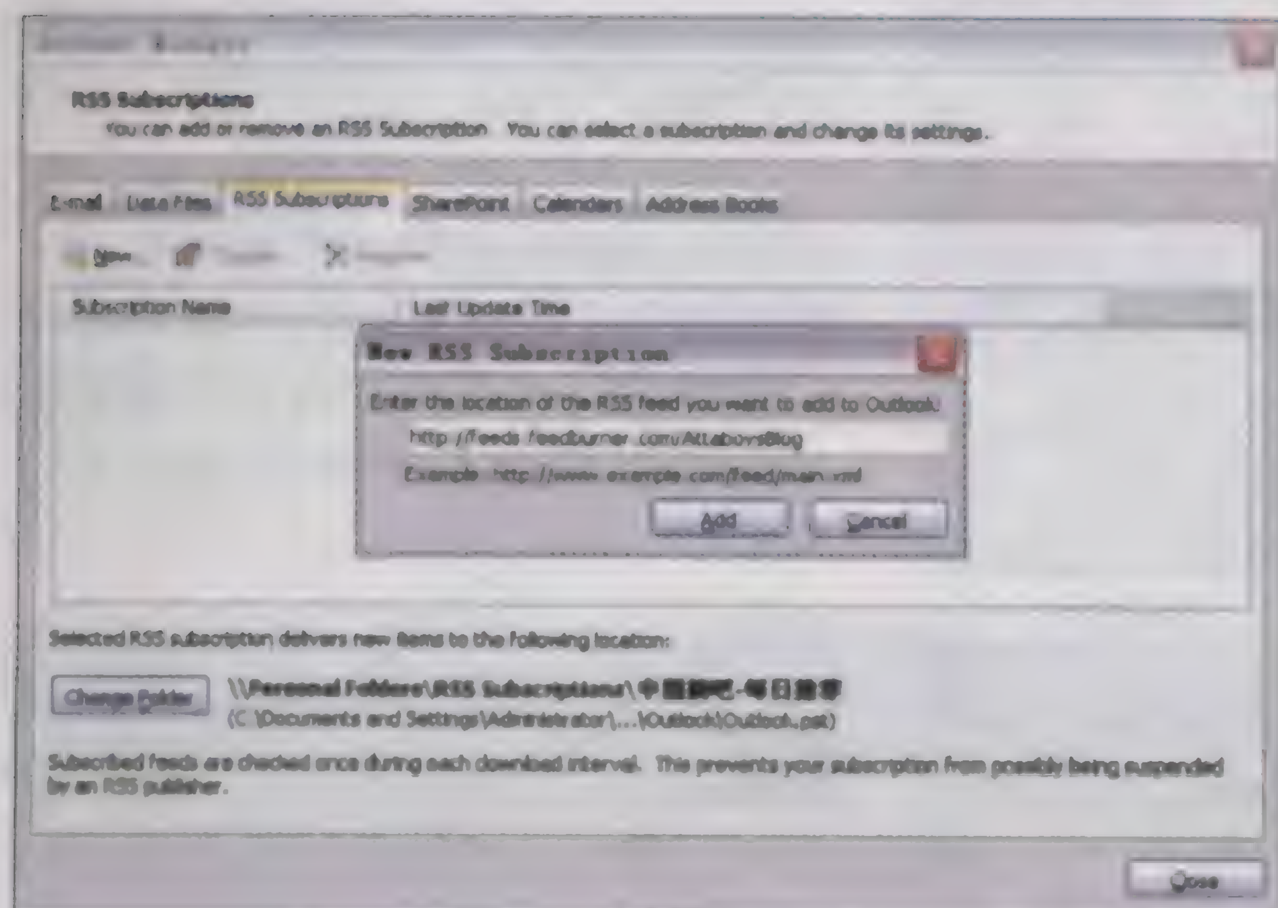


图43

而Outlook以前虽然也有第三方的插件支持，但一来太贵，二来太耗资源，三来嘛，显示的效果实在不怎么样。现在，Outlook 12已经自带了这个功能，实在让笔者等Outlook的Fans欣喜不已。

具体操作：单击"File"→"Data File Management"菜单项，打开数据文件管理器，点击选择"RSS Subscriptions"选项卡，在这里可以添加、修改、删除RSS源。单击"New"按钮，在弹出的对话框中输入RSS源地址，并单击"Add"按钮（图43），完成后会弹出此RSS Subscriptions信息对话框，可对其中的相关项进行修改、补充。

有了RSS订阅功能，自然不能总让大家手工添加那数十个站点的RSS吧？要真那样的话，微软的开发人员也许应该要检讨一下了。就目前所见，Outlook 12完全支持OPML格式的导入，单击"File"→"Import and Export"菜单项，启动导入/导出向导，已经添加了OPML格式文件的导入与导出功能。

3.安全性

常听朋友说Foxmail安全性如何高，然后贬低Outlook的安全性。那么请你右键单击邮件存储的文件夹，选择"Properties"，然后在"General"选项卡中单击"Advanced"按钮，接着单击"Change Password"按钮，在这里就可以设置密码了，这不是和Foxmail一样吗？如图44所示。

4.日历变得更贴心

有人曾问过笔者Office 12里的日历功能怎么样，笔者不好说。其实笔者对日历不是特别感兴趣，不过Office 2003提供的中国假日和农历历法还是很让人喜欢的，对于我们这些早已把中国那些传统日子给忘得差不多的人，这种东西其实很重要。不过，Office 12测试版中你就不要指望能在"日历"里找到"中国假日"了。

给人感觉最深刻的是，微软的界面做得是越来越漂亮了。默认启动时右侧的To do bar显示也真的很符合商务人士使用。当然，个人使用也非常方便，上栏的日历显示当前的日期，下栏显示当天的计划内容（图45）。

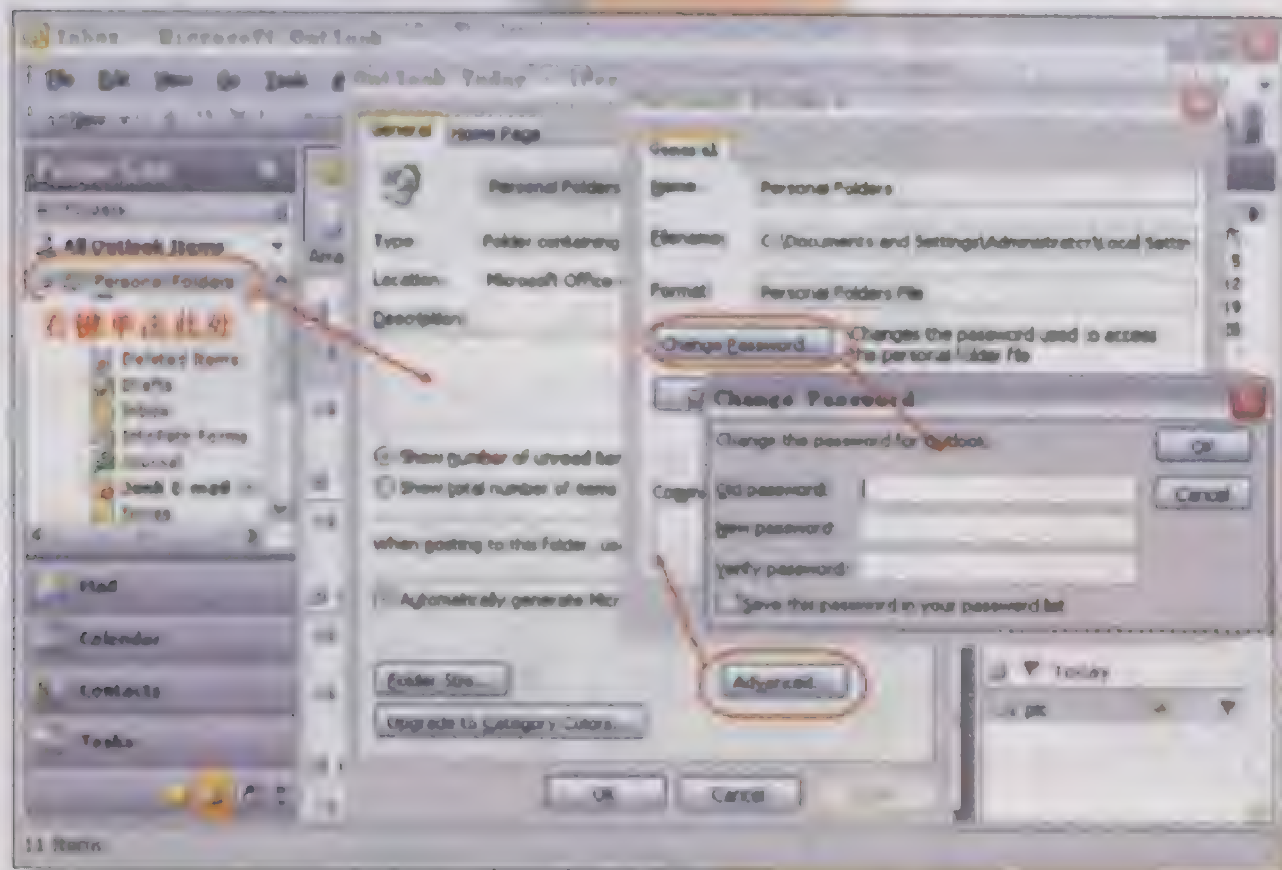


图44

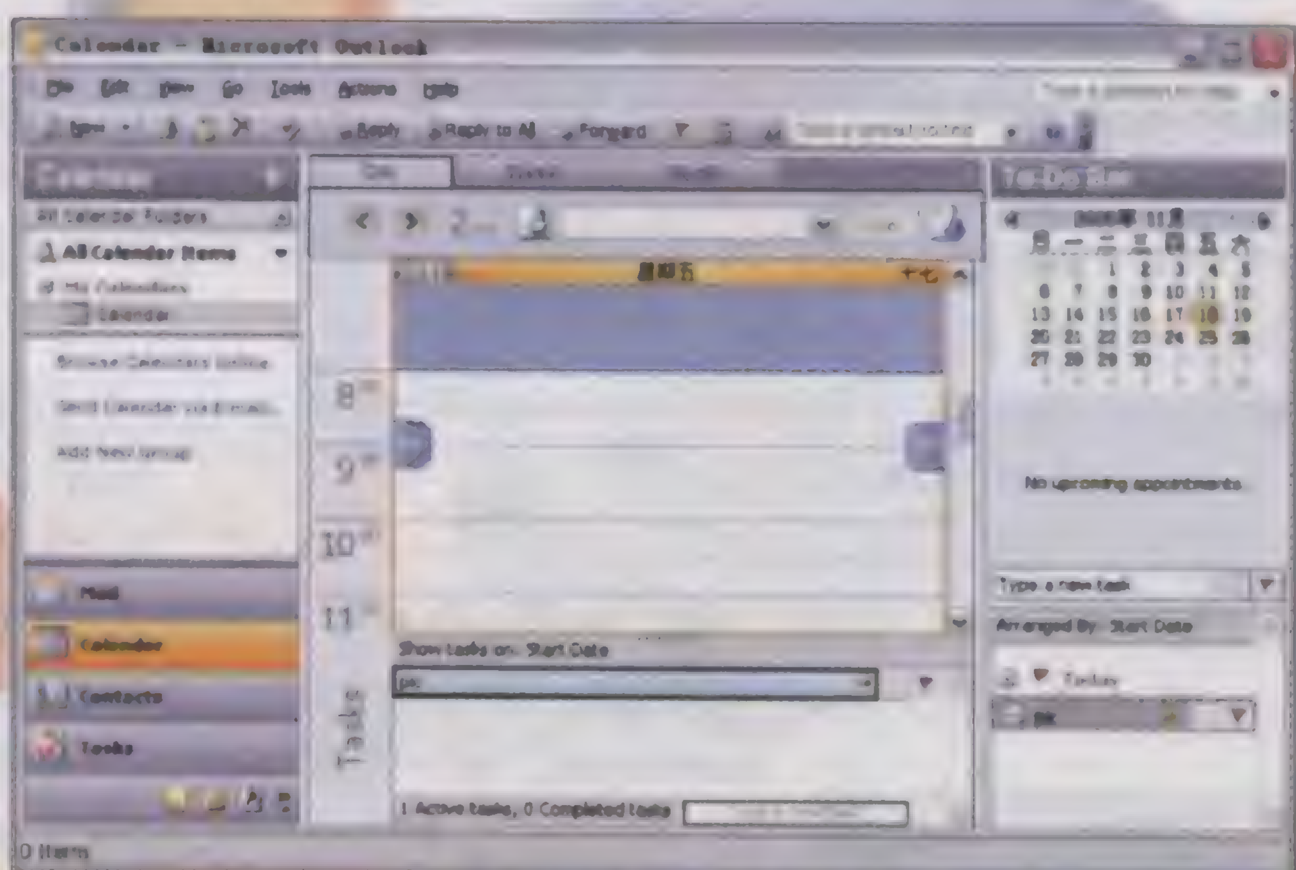


图45

五、总结

Office毕竟已经做到了System（系统）级的份儿上了，没有它，WPS也许就失去了前进动力。事实上捧得最凶的OpenOffice是不能适应许多人的要求的。Office 12的问世，最终受益的是我们用户，我们要的，无非是更好的软件、更好的服务罢了。

你可以使用旧版的Office，只要能达到应用的目的就行了。但新版本也有它自己的不少优点，各位也可以尝尝鲜。Office虽然现在还没有能真正与其抗衡的对手，但其实最终的敌人就是它自己。而令我们无可否认的是，Office还是在一直力求进步，这点也是值得我们电脑用户高兴的。

总的说来，视觉上很享受，Office 12界面很漂亮。菜单变按钮后，一定程度上降低了新手学软件的难度，不过也给老用户带来了不少麻烦。要想从Office 12中找到原来的那些命令，往往很麻烦。新增了不少功能，普遍都比较实用。但软件运行颇耗资源，笔者电脑配置是1.7GHz CPU、512MB DDR内存，运行速度居然很慢，看来Office 12确实是为Vista配备的，不过微软似乎高估了硬件升级的速度。

中国共享软件

优秀的共享软件拥有稳定的注册用户群收益，而优秀的免费软件却拥有无以计数的忠实用户和爱好者。共享软件通过收取注册费用盈利，而免费软件的庞大用户群也是广告商家虎视眈眈的目标。近同一款优秀的BT下载工具被某大公司收购，正是看中了其不可估量的用户数目和P2P在未来下载界中的王者地位。如何在共享和免费之间权衡，很值得每个软件开发者认真的思考。CoCo想提醒大家，无论如何，不要急于求成，急功近利，多看看成功软件是如何一步步走过来的。（软件推荐信箱：hylwrcool@hotmail.com）

■重庆 CoCo

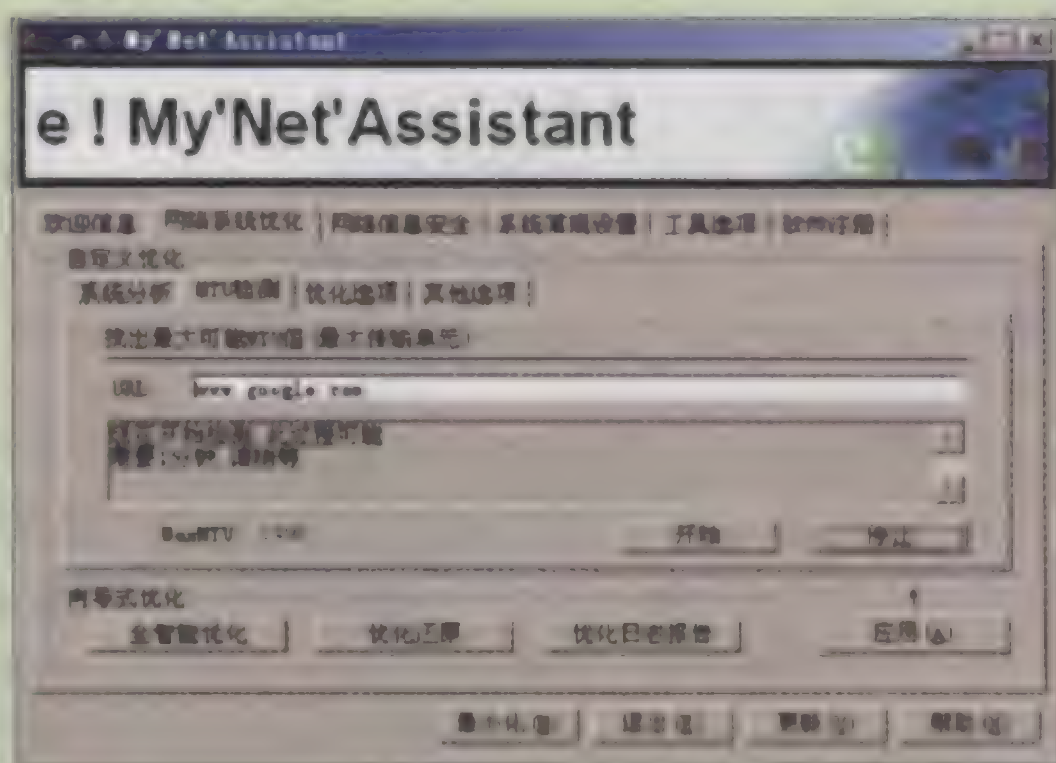
Soft®eg
http://www.softreg.com.cn

系统、网络性能飚飙飙——e! My'Net'Assistant

□版本：v6.21　□大小：980kB
□授权：共享软件（10天试用期）　□作者：LoySoft
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□注册费用：96元
□主页：http://www.loycn.com/cn/emna/index.htm
□下载：http://www.softreg.com.cn/shareware.aspx?id=20462

说明：一款集网络优化调整和网络安全维护的设置与管理于一体的好工具。软件通过对系统的分析，从网络连接方式、适配器信息等方面检测网络的连接情况，找出有可能降低网速的一些系统设置和服务，同时对Windows系统的网络连接参数进行相应的优化。软件能找出所有隐藏在IE中的插件，并和自身的数据库进行比较，找出常见的恶意程序，烦人的弹出广告甚至驻留在内存中的木马。对于一些如个性化IE和Windows版本标志等未被公开的系统界面和权限设置，通过软件也能很方便地实现。软件的一些小功能如自动对时、内存整理和网络监控等，使我们网上冲浪更加无忧。

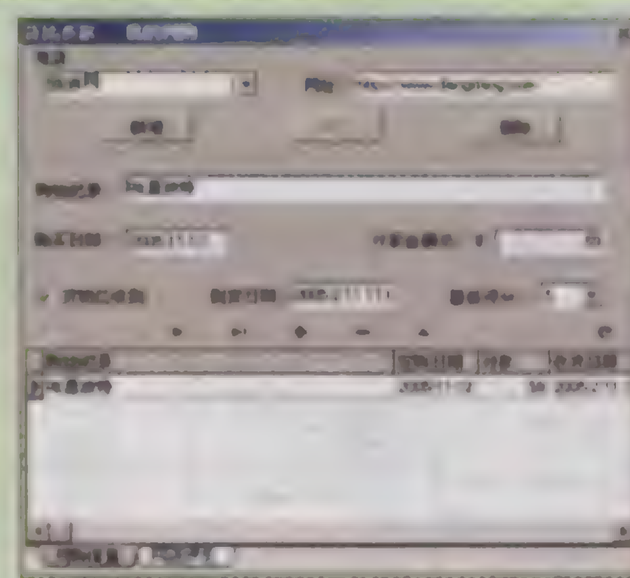
点评：人类的欲望总是无穷无尽，这不，已经装上了1M宽带的CoCo，还是希望网速能再快一些。作为安装好的标准Windows系统，总有一些网络的设置参数是固定不变的，但是“e! My'Net' Assistant”把它们找了出来，允许用户进行改进，把那些被隐藏的影响网络速度但对系统不会造成损害的设置权交给用户自己，帮我们挖掘系统的最后一滴网络资源，让用户的上网速度快马加鞭。软件采用分页表的形式对不同类别的设置进行了分类，如果嫌一个个设置起来复杂，只需要一键点击“全智能优化”按钮，剩余的事情就可让它来帮你搞定。



找出系统的最快网络速度

网上拣便宜有妙招——货比多家

□版本：v1.9　□大小：900kB
□授权：共享软件（启动提示注册框）　□作者：段炼
□平台：Win9X/2000/XP　□注册费用：10元
□主页：http://www.yuneach.com/soft/
□下载：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=18185


我的网购，找出最好的商家

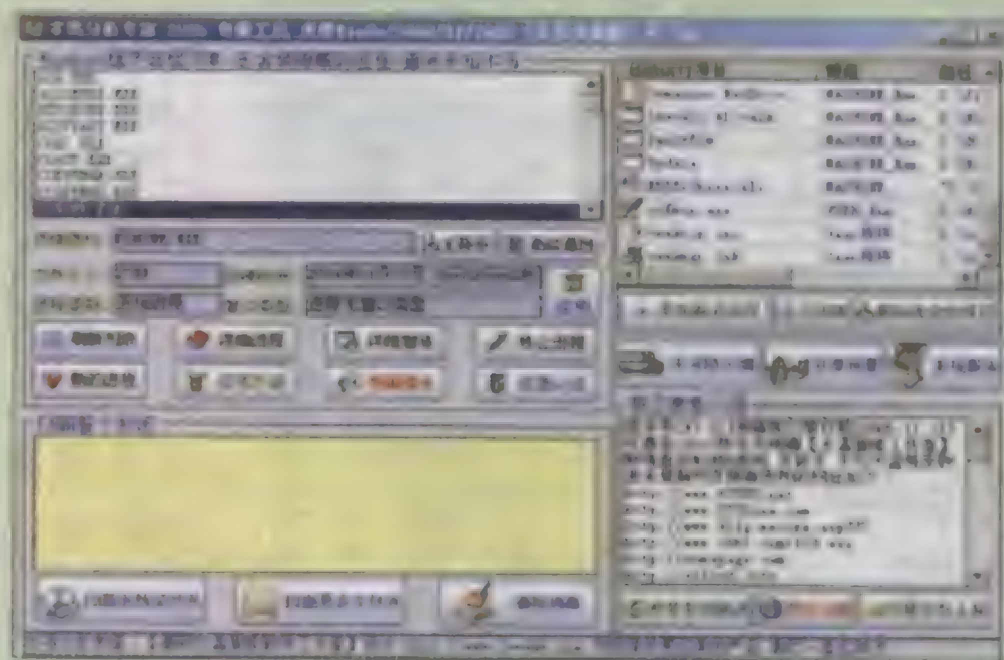
说明：顾名思义，一款让用户在网上购买商品的时候，能同时查询各个不同的电子商务网站对同一产品的报价和其它一些详细信息，使用户可作出最佳性价比的选择，节省不少时间和金钱。软件支持对淘宝网、卓越网、当当网、八佰拜等十多家网上商城，4家流行的网络书店以及一些数字网络游戏虚拟卡的购买店的货物对比搜索，搜索出的结果采用分页方式显示在界面中。软件最具特色的地方，还在于它提供了一个用户购买记录的数据库，你可将在网络上购买产品的时间、地点、服务质量和信誉等历史记录保存在数据库中，在将来可随时调出作为参考，以便选择最佳的购物场所。

点评：林林总总的网络商城，参差不齐的各种报价，往往让我们在货比三家时无所适从。软件“货比多家”很巧妙地掌握了网络购物族的这个心理，为我们自动去不同的商家查询同类商品情况，然后将选择权交给了坐在电脑前的消费者。对于一些网上商店发布的打折信息和免费的优惠购物卷，我们无需进入相应网站，可直接在软件的主界面中领取。如果你有更多值得信赖的网上商城，可将它们推荐给软件的作者，随着数据库中商城数量的增多，我们的选择机会和买到更便宜好用的商品的几率也会随之增大。

险恶木马无处藏匿——木马分析专家

□版本：v7.01　□大小：4.9MB
□授权：共享软件（无法在线升级）　□作者：谢云龙
□平台：Win9X/2000/XP　□注册费用：51元
□主页：http://www.lovehy.com/
□下载：http://www.softreg.com.cn/shareware.aspx?id=19093

说明：一款自动分析Windows系统中的可疑进程，找出其中存在的木马并将其全面查杀的工具，所有在任务管理器中找不到的进程，在木马分析专家面前都将一一露出“马脚”。软件从每个进程的ID、优先级、包含的线程数和模块数、进程文件大小、创建时间等各方面来为我们分析所有可疑点，对有问题的文件进行毫不留情的查杀。如果用户发现了无法杀除的木马或可疑文件，可直接通过软件的“可疑文件上报”功能直接将病毒样本发送到软件作者的邮箱中，让他们帮你分析和提供进一步的查杀方案。针对网络游戏帐号被盗情况严重的现状，软件提供了游戏保护功能，可让用户在玩网游的过程中自动阻止其他任何无关程序对网络的访问，保证了帐号的安全。

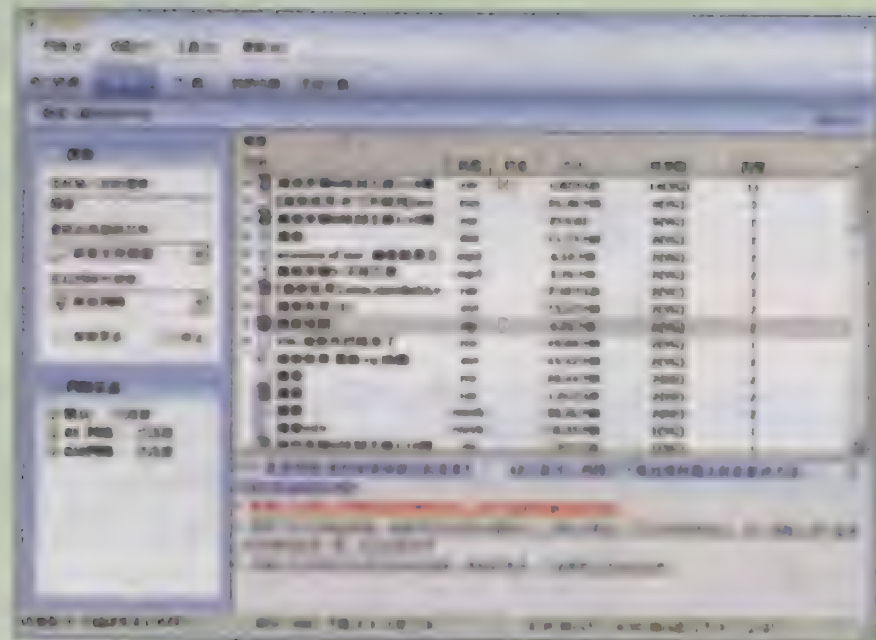


你想看到但是以前看不到的东西，都在这里

点评：防火墙等软件一般用于防范外部网络和计算机对本地电脑的侵犯，而对于已存在于机器上的“家贼”木马，则需依靠更强大的第三方工具把它揪出来。通过上面所提到的“网游帐号保护”功能，用户就不仅局限在游戏中，可以延伸到如进行网上支付或重要密码输入的时候，也可以利用该功能提高相应的信息保密和安全性。由于识别木马需要一定专业知识，软件在我们点选每个功能菜单的时候，都会弹出详细的解说文字，让用户了解查杀木马的一些知识而不至于看到满屏幕的进程和专业文字后不知所措，在保护机器的同时又学到了不少安全方面的知识，是非常贴心的设计。

互联网资源尽情享——哇嘎画时代

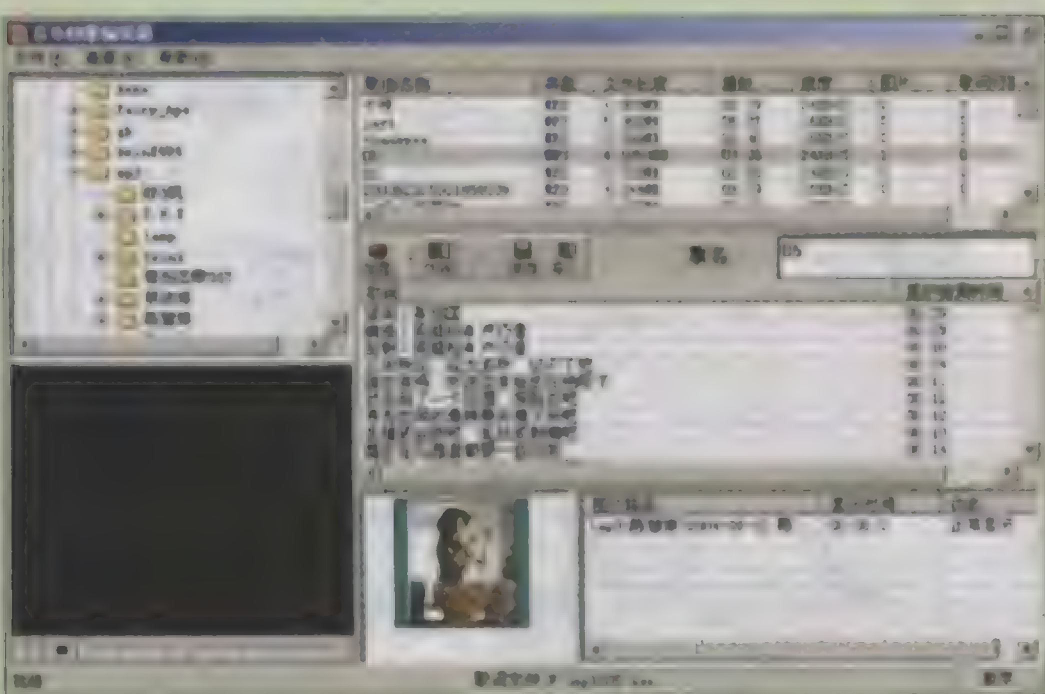
□版本：v2.6　□大小：2.7MB
□授权：免费软件　□作者：Vagaa
□平台：Win9X/2000/XP
□主页：http://www.vagaa.com/
□下载：http://help.vagaa.com/02.htm



电驴BT合二为一

说明：一款以P2P为核心技术独立开发的集网络资源搜索、下载和点播于一体的工具，软件将下载资源按照文件类型如视频、音频、图片和图书等进行了分类，用户只需输入要查询的内容，所有资源就会源源不断送到我们的电脑中。通过软件的点播模式，用户还可实时观看正在下载的视频文件，无需等待文件全部传送完。对于大部分的内网或以共享ADSL等方式上网的用户，软件对下载的方式和端口进行了优化。拥有P2P的下载和共享速度、BT下载方式的种子连接、电驴式的高效分类查询功能，“哇嘎画”非常好地将这三者结合在一起，成为一把下载资源的“瑞士军刀”。

点评：P2P好用，但软件繁多，昨天的电驴，今天的BT，保不准明儿又出个另外的协议。为了下载自己需要的东西，只好把这些软件都给它装上。同时很多下载软件自己本身不提供任何链接和官方下载地址，所以“哇嘎画”做了一个整合，把它们集中在一个软件里，并通过自己的网站来发布一些最新的影视、软件、图书等信息，就不用再去别的网站东找西搜了。软件在安装时很贴心地设置了一个“添加例外到防火墙”的选项，为启动了XP2防火墙的用户带来了方便。经过测试，软件的下载速度完全可以和市面流行的P2P软件相媲美。


做一个音乐的电子相册

打造自己的网络歌手——豪杰音乐工作室

□版本：v1.1 □大小：10.4MB
□授权：共享软件（30天试用期） □作者：豪杰技术
□平台：Win9X/2000/XP □注册费用：30元
□主页：http://www.herosoft.com/
□下载：http://www.softreg.com.cn/shareware.aspx?id=8375

说明：一款集电子音乐相册、音频格式批量转换、录制MTV和卡拉OK为一体的音频处理工具，软件将不同的功能分成相对独立的模块，可轻松地实现在MP3和磁带格式间进行转换，将你的笔记本电脑变成一台全功能的录音笔而又省去了更换磁带之苦，并对可对录音效果进行各种处理。软件独创性地提出了一个“电子音乐相册”的概念，为用户电脑上的音乐文件加上文字和图片说明、歌词、声音注释和制作者旁白等信息，给广大音乐发烧友打造了一个全方位的音频文件数据库。至于抓取CD音轨、VCD碟片伴音、网络音乐播放和截取等功能更不在话下。

点评：网络歌曲的兴起，让不少没有资历，但拥有电脑和一副好嗓子又爱好唱歌的朋友“走红”了。不需要专业化的制作室和制作团队，装上“豪杰音乐工作室”，你也可以对网络上的好朋友一展自己的好歌喉，来一个局域网音乐的DVB广播。软件没有像其它工具一样做一个大界面一统所有功能，而是将不同功能独立成一个个的可执行文件，让用户选择使用，细化每个功能模块的设置和对音频文件的不同处理方式，更显得专业和很强的针对性。为音乐文件贴上独特的标签、歌词和图片的方式为我们整理音乐文件和保护自己的制作版权提供了很大的帮助。

移花接木大法加密我的文件——文件保护专家

□版本：v9.20 □大小：3.9MB
□授权：共享软件（30次使用限制） □作者：黄伟锋
□平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：40元
□主页：http://www.afengsoft.com/
□下载：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=16343


我的伪装只有自己才知道

说明：一款采用了各种国际公认的安全加密算法的文件保护工具，软件简单易用，具有很好的操作系统兼容性。除单独的文件加密功能外，软件提供了一种“寄生虫”方法，将一个文件巧妙地融合到另外一个文件中，同时不会损坏原有文件的任何内容和信息，收到加密文件的一方直接使用软件的“脱离寄生”功能即可得到真正的文件。软件可对单独的文件夹进行加密，被加密后的文件夹无法进行删除、重新命名、移动或复制等操作。最有特色的是，软件可对加密后的文件夹进行“移花接木”，把该文件夹虚拟指向到你所设置的其它文件夹中，或者直接将其伪装成回收站或一个图标文件，以欺骗那些试图打开你的文件夹的“不法之徒”。

点评：只要病毒和木马存在，就有对重要资料进行加密的必要。文件保护专家不仅从单纯的二进制文件进行加密算法的角度出发，还开发诸如“寄生虫”、欺骗文件夹等伪装方式来保护文件的安全，让解密者连被加密的内容都无法找到，更谈不上解密了。对于需要加密的内容，通过资源管理器的右键菜单就能进行快速操作。加密的目的不仅是为了加密而存在，只要让破解者无从下手，就是成功的加密方法。

软件升级快报

有人的地方就有江湖，有软件的地方必有Bug，有缺点的人才是一个真实的人，有Bug不代表软件的品质不好，随时更新才是一个成功软件的必经之路，所有的开发者都应该重视每个用户的建议和意见，不断改进自己的软件。下面一起来看看哪些优秀软件又进行了不错的更新：

FileSee：很好用的通用文件浏览工具，版本升级至4.7，修正了几个非常小的Bug。推荐下载更新地址：http://www.filesee.com/download.html。

MSN动漫传情秀：让你的MSN不再因为一成不变而显得孤孤单单的插件工具，版本升级至2007，新增图释及背景安装功能。推荐下载更新地址：http://www.dontknowsoft.com/。

完美卸载：将你不喜欢而又难缠的程序通通赶出硬盘的小工具，版本升级至19.0，更新了安装监视和清理垃圾工具。推荐下载更新地址：http://www.wjfsoft.com/wmxz.htm。

春天电子书：将网页、Word文档等各种文件制作电子书的绝佳选择，版本升级至1.21，修正了在处理复杂的图片标签时无法正确定位图片路径的问题。推荐下载更新地址：http://www.thespringsoft.com。

《黑客帝国》中躲在小黑屋中连接虚拟世界的NEO、《剑鱼行动》中破解超级密码的Jack、《反托拉斯行动》中带着厚厚底片拯救世界的程序员Phillippe……无数的电影和电视等娱乐形象都将程序员们描述成了一帮朋克式的程序天才加偏执狂。本期《大众软件》调查话题：描述一下现实生活中的你，让我们的软件用户从电影大片中走出来，看看一个真实程序员的样子。

本期话题：

现实中的程序员什么样？

当老师的程序员：我是一所中专学校的老师，平时课比较多，业余搞一下开发。虽然带着眼镜，但不是看书看成的，小的时候经常去电子游戏厅玩把眼睛给看坏了，那时还被爸妈打了好多回。在朋友之间是个很随意的人，只要能吃饱，有地方住就行，不穿名牌，因为我自己都没去买过衣服，平时都是我妈带我去买的，也不知道有哪些名牌。生活上没有什么讲究，去学校上课时，别人都以为我是个学生。

——软件《木马分析专家》作者 谢云龙

爱看电影的程序员：其实在现实中，程序员远没有这么神奇，程序员就是普通人。我严格说来不是专业的程序员，而是一名普通的共享软件程序员，平时的业余时间从事软件编写，大家圈内称为Coding，这是一件既有意思又枯燥的事件。写程序之余，看电影是我最大的爱好，周六在床上一躺，看几部好片真的是一种享受。我的朋友不少是当程序员的，平时工作都挺忙挺累，尤其是在国内，远不如像美国、日本等IT人员的工作环境及薪酬好，共享程序员更是比较边缘化的，所以也不像人们想象中那么轻松悠闲，薪水与工作量是成正比的。

——软件《完美卸载》作者 王剑锋

博彩的程序员：我是一个彩民，师范大学数学专业毕业，喜欢在业余时间搞些软件开发，于是在博彩的同时，就把自己的一些想法和经验总结，做成了共享彩票软件，放到网上，介绍自己的软件，顺便也做销售。作为程序员，我力求把软件做到完美；作为彩民，我倡导科学博彩，理性投注。

——软件《3D数字彩票投注通》作者 刘路平

拿钳子的程序员：普通工人，重体力劳动者，工作性质与电脑完全无关。形象：手持36号管钳，满身油泥，站在油罐车顶端。相貌：光头，浓眉，鹰眼，胡子如钢针。体态：强悍，肌肉发达有力，手上有工作时留下的伤疤两处。做软件是为了赚点零花钱买酒喝，从不把其他作者当敌人。

——软件《冥王星软件工作室》作者 陈为群

我的网络名字：艾溪。特征为：短头发：为了节约时间；夹克：为了干活方便；喜欢吃苏打饼干：不腻味；眼睛：喜欢直视对方；爱好：喜欢古代诗词，偶尔会翻看；性格：平淡；业余：在学英语。

——软件《aixiTwilight软件复读机》作者 艾溪

做普通人，写普通程序，不普通的理念

——小记“货比多家”软件作者段炼



第一次接触到软件《货比多家》的作者段炼，表明采访意图的时候，这个谦虚的小伙子就非常抱歉地说自己非常普通，软件也做得不成功，笑称自己长相是那种一看上去就是低头搞开发的那类人。目前在某公司做软件维护工程师的段炼，由于公司是做企业级系统程序的，开发人员只能负责或从事其中的一个软件，同时开发出的软件用户也限于特定的人群。段炼认为做共享软件可以做一个面向普通用户的完整产品，自己研究每个细节，其中的乐趣更强烈一些，于是开始在闲暇时间慢慢实现自己的软件梦。

如同很多网友一样，段炼也喜欢在网上购物，买过书籍、电脑件、连环画等东西。后来在报上读到说有的网站提供购物比较功能，很高兴，也很好奇，来到这些网站上却发现和自己想象的很不一样，网站提供的内容并不符合自己的需要，于是决定自己做一个这样的工具。最初只是根据自己需要做了点最基本功能，然后放到网上，就不管了。没想到有一天真的有一个用户正式注册了，受到鼓舞，有了动力，就继续改进、发展这个小工具。所以说还是用户真正给了这个小软件生命力。

这种想法看似简单，其中却有很深刻的意义。最近世界连锁巨头沃尔玛开始让手下的管理者认真研究Google，并把Goolge纳入竞争对手之中，正是看中了用户通过Google可以查询到价格更低或性价比更高的商品，而并非只去沃尔玛。《货比多家》的模式将再次冲击传统网络购物的商城优势。

由于只是兴趣爱好，段炼并没有指望软件能带来多少收益。10元钱的注册费用，扣除代理成本，作者真正能得到的，可能也就三五元而已。做成共享软件的原因是：“一是总想知道用户对软件的真实认可程度，这单纯从软件下载量上是判断不出来的。如果做成免费软件，也许下载量很大，用户也很多；但也有可能下载量很大，而用户下载后只是看看就删除了。共享软件就不同了，如果用户付费注册，那么可以肯定用户至少已部分认可了软件；二是给自己一种继续改善、发展软件的责任，我在软件的注册提示中承诺对注册用户的软件提供继续升级服务，当用户付费注册就意味着用户完成了他的责任，而我就有义务履行自己的承诺，轻易不能放弃。”

macromedia FLASH Professional 8

新功能实例体验（连载三）

■北京 soap

制作Flash网站

Flash不但可以制作动画放在网页上扩展网页的效果，还能用它制作一个功能全面的网站。本文将用Flash 8.0做一个简单的Flash网站页面，读者可在这个过程中熟悉Flash 8.0的新特性，了解动态载入外部GIF、PNG图片及影片下载等功能。

一、新建文档

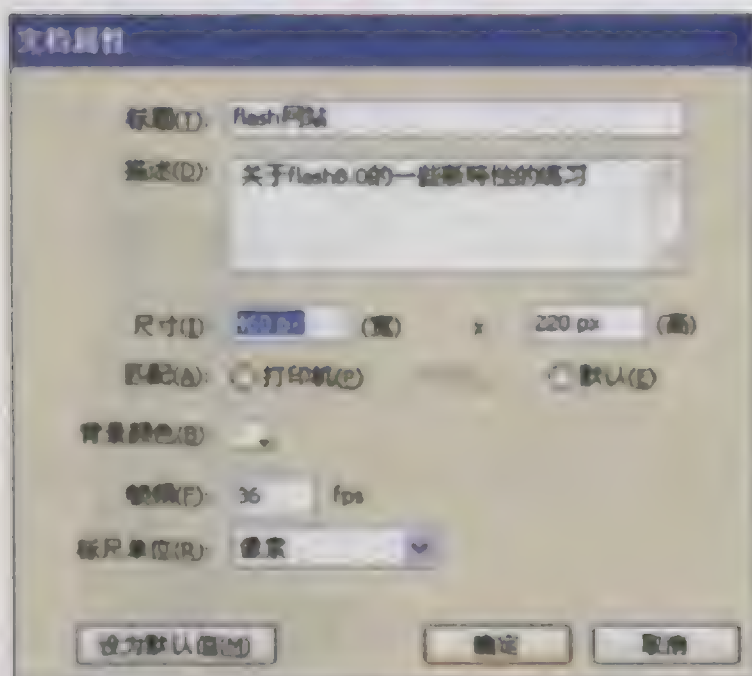


图1

首先新建一个Flash文档，然后查看文档属性，可以看到Flash 8.0增加了一个标题栏和描述栏。在标题上写下"Flash网站"，描述里可以写关于文档的注释，如"关于Flash 8.0的一些新特性的练习"。有了这些注释，以后打开这个文档的时候就能了解文件内容，但在Flash中不起作用。尺寸用默认的（宽：460px，高：220px），帧频设置为36fps，背景为白色（图1）。

二、绘制首页

1.选中工具面板的矩形工具，双击弹出一个对话框，将"角半径"改为5点。回到场景，绘制一个矩形，其笔触颜色为灰色（#CCCCCC），填充色为白色。在这个矩形上面绘制一个矩形，笔触颜色设置为无，填充色设置为一个灰到白的渐变。最后在第二个矩形上绘制一个白色的矩形和一条灰色线条，将这层命名为bg（图2）。



图2

2.新建一层命名为button，然后在这层创建"首页""介绍我们""作品展示""新闻活动中心""联系我们""文件下载"6个按钮（图3）。



图3

3.制作按钮

（1）双击"首页"按钮进行编辑，在时间线上"指针经过"处按F6创建一个关键帧，然后选中场景中的文字，按F8创建一个影片剪辑，命名为mc01。双击进行编辑，新建一层并在该层绘制一个灰色渐变的圆角矩形（图4）。选中这个矩形按F8再创建一个影片剪辑，双击进入编辑。选中第5、6、7帧按F6，选中第1～7帧点右键创建动画，然后分别选中第1、6帧的矩形，向上移动一小段距离，最后在第7帧加上stop的命令，即在"动作-帧"输入"stop();"（图5）。



图4

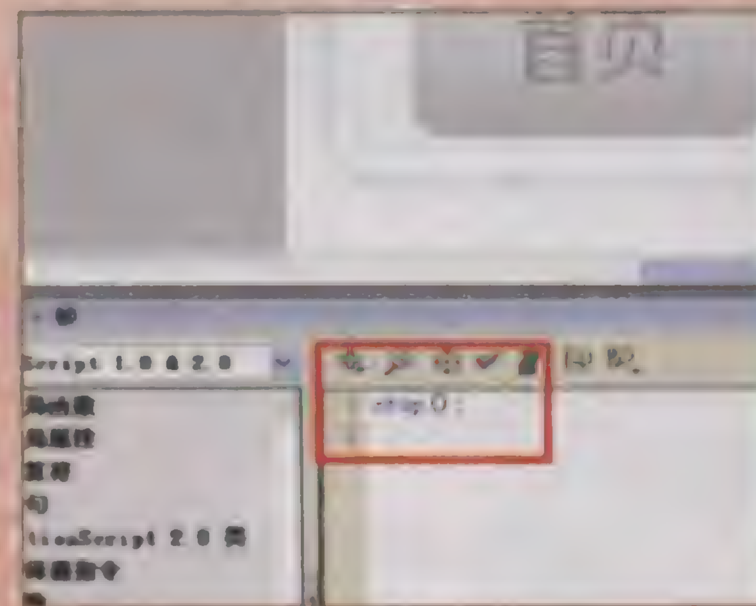


图5

脚本助手

Flash 8.0的动作面板增加了一个脚本助手，也就是FlashMX的普通模式，能帮助初学者完成动作脚本。这功能在FlashMX 2004中去掉了，但在Flash 8.0中又回来了，给普通用户带来了方便，这也是Flash 8.0的新特性之一。


图6

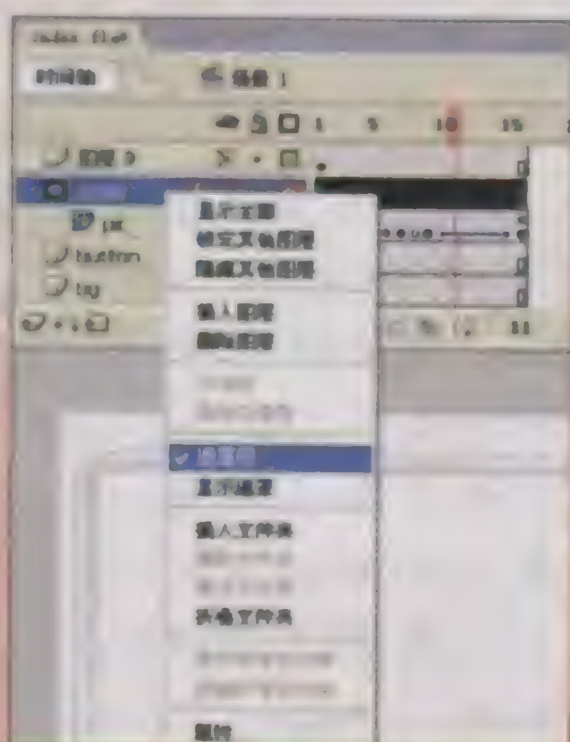
（2）返回按钮元件，选中时间线上“点击”处，绘制一个覆盖按钮的黑色矩形方块作为点击区域（图6），这个首页的按钮就编辑好了。然后可以按照第一个按钮的制作方法去制作其他的按钮。当我们把所有的按钮都编辑完之后，保存这个文件，文件命名为“Flash网站”。

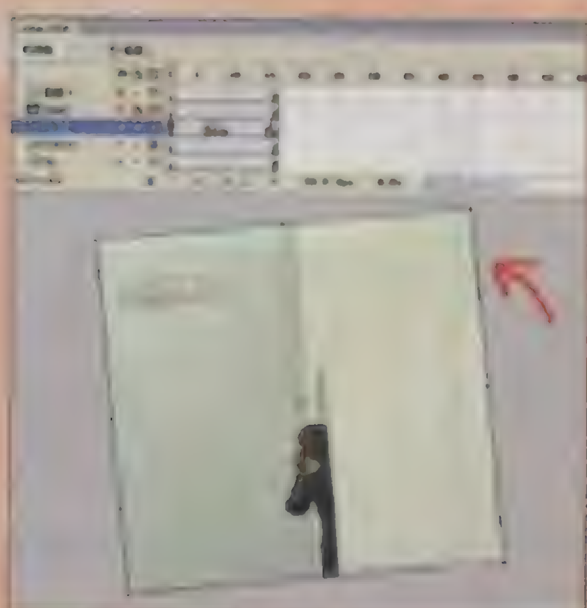
4.制作首页页面

把上面的文件再另存为一个叫01的文件（相当于复制，所有影片存于同目录下），然后继续编辑01文件。

（1）复制bg层中的白色区域（图7）。新建一层取名为cover，按Ctrl+Shift+V将白色区域复制到新层原位置，然后在cover层下面新建一个叫pic的图层，导入一张准备好的图片。选中cover层点击鼠标右键选择“遮罩层”（图8），这个遮罩效果就做好了。

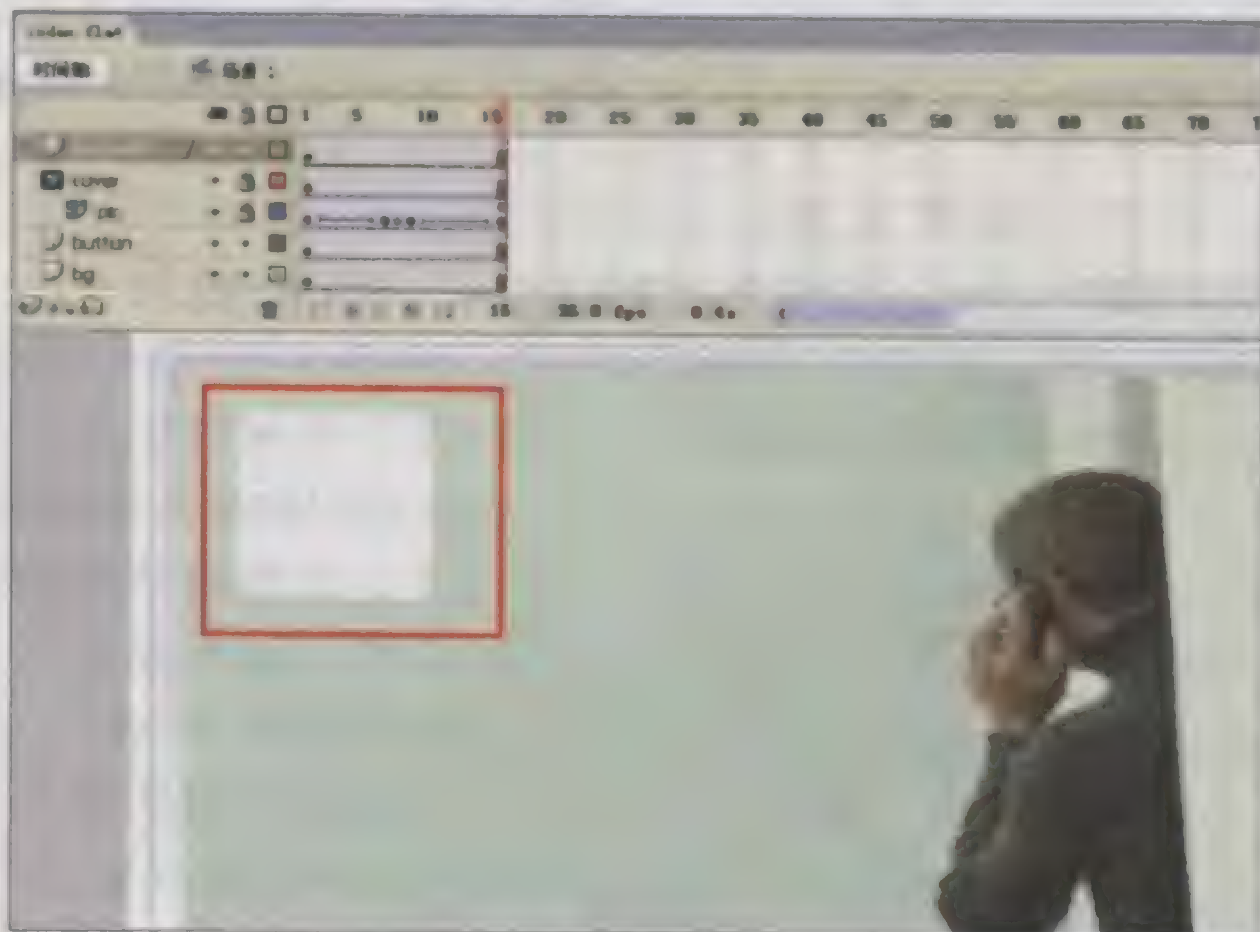

图7


图8

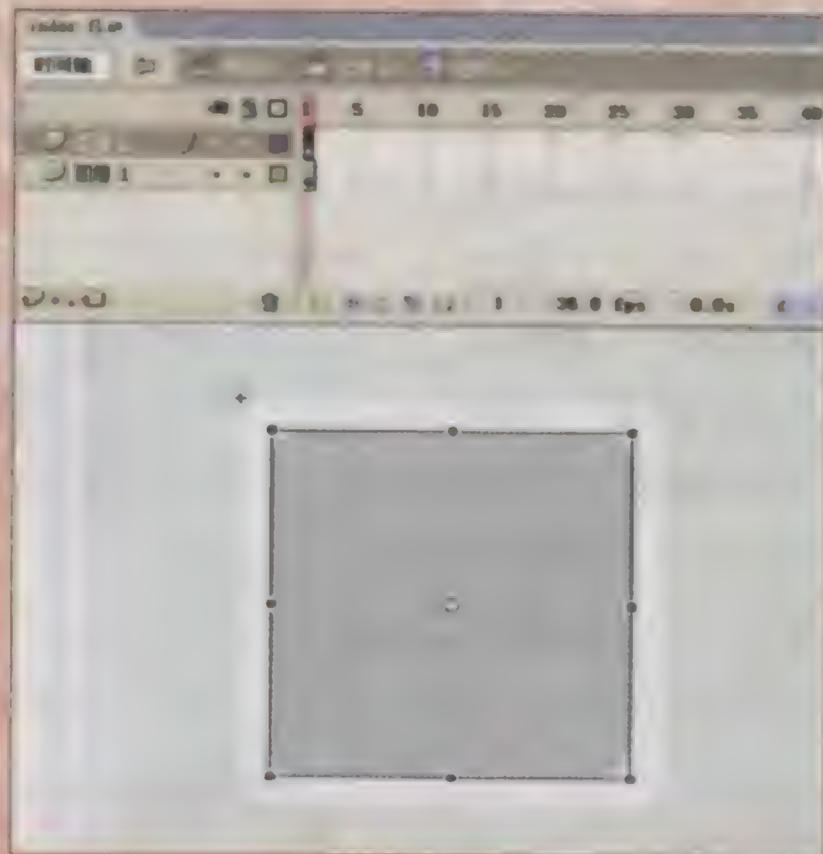

图9

（2）再给这个图片做一个动画：选择pic层，分别在该层的第7、8、9、15帧处按F6添加一个关键帧，选择第1帧的图片，用任意变形工具做一个倾斜（图9），然后选中第15帧的图片也做一个相同的倾斜。删除pic层的第8帧中的图片（这样动画中就会有一个闪白的效果），全选该层的第1～15帧，点右键创建动画，然后选中第1帧的图片（这时候它变成一个图形元件），将它的Alpha属性修改为0%（图10），并把第7、9帧的Alpha属性修改为50%，第15帧的Alpha属性修改为80%，这张图片的动态闪现效果就做好了。


图10


图11

（3）在这个页面上再添加一个动态的按钮：新建一层取名为button01，绘制一个没有笔触颜色、填充色为白色的圆角矩形（图11）。选中矩形按F8创建成一个按钮，然后双击这个按钮进行编辑。在时间线“指针经过”处按F6创建一个关键帧，选中该帧的图形按F8创建一个影片剪辑，双击该影片剪辑进入编辑：复制图层1的图形，然后新建图层2，在该层第1帧按Ctrl+Shift+V复制到同位置，用自由变换工具变化一下该矩形的大小（图12），然后新建图层3导入另一张图片，在图层3做一个稍微左右移动的动画，动作幅度


图12

不要太大。将图层3移动到图层2下面，然后选中第2层点右键单击“遮罩层”。回到这个按钮的编辑层，在“指针经过”“按下”和“点击”处按下F6创建关键帧，这样这个按钮就做好了。

（4）回到场景1，为这个按钮创建一个渐隐出现的动画：在button01层的第16帧按下F6，然后在第1帧点击右键创建动画。在这层的最后一帧加上stop命令并将这个文件的button层和bg层删去。

这样首页的页面就做好了，导出为01.swf。回到“Flash网站”文件，选中“首页”按钮点击右键选择“动作”，然后输入on(release){loadMovieNum("01.swf",1);}（图13），按Ctrl+Enter预览一下，点击首页那个按钮看看效果吧。



图13

三、制作其他页面

1.制作“介绍我们”页面



图14



图15

（1）打开“Flash网站”这个文件，复制bg层中的白色区域。新建一层取名为cover，按Ctrl+Shift+V复制到原位置。然后在cover层下面新建一个叫pic的图层，导入一张准备好的图片。选择cover层点击鼠标右键到“遮罩层”。然后在pic层上新建一层，命名为PP，绘制一个矩形（图14）。接着双击进入编辑，在第7帧和第11帧分别插入一个关键帧，将第7帧的矩形移动到图片中间的位置，第11帧的矩形移动到图片底部（图15）。这个影片的小变化就做好了。

（2）返回场景1，新建一层在里面输入“介绍我们”的标题和相应文字信息，然后在标题的前面画一个灰色的小矩形（图16）。选择这个矩形并创建一个图

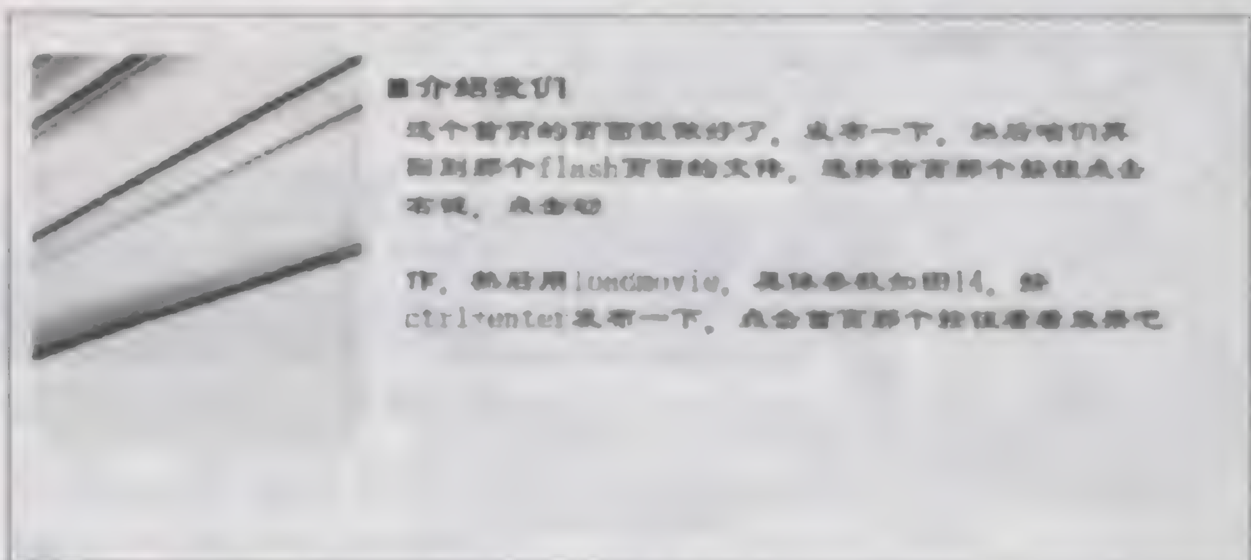


图16

形，双击进行编辑：在第8帧按F5插入空白帧，在第4帧按F7插入空白关键帧，这个闪动的矩形就做好了。

（3）回到场景1，为影片做一个整体动画：分别在pic层和文字所在层的第16帧添加一个关键帧（其他层在第16帧按F5添加空白帧），然后创建动画。将这两层的第1帧元件的Alpha都改为0%。最后把bg层和button层删去，在最后一帧加入stop命令，另存为02.swf。

然后返回Flash网站这个文件，选中按钮“介绍我们”，点右键选择“动作”，写上“on(release){loadMovieNum("02.swf", 1);}”（这里和“首页”那个按钮的方法是一样的）。

2.制作“作品展示”页面

这里要用到Flash 8.0的一个新功能：动态载入外部GIF、PNG图片。

动态载入外部GIF、PNG图片

在之前的版本，Flash已经提供了JPG文件的动态调入，你可以用程序从外部载入一张JPG格式的图片，从而减少.swf主文件的体积，有利于网上下载，还能随时对各子文件修改、更换，如同网页上镶嵌的图片一样。而在Flash 8.0中，又提供了PNG和GIF格式的支持。

（1）首先准备两个文件01.png和02.gif，为了测试Flash 8.0对动态载入GIF的支持程度，我们选用有透明背景的动画GIF图片（图17）。还



图17

是打开那个Flash网站文件，首先复制bg层的白色区域，新建一层取名为cover，按Ctrl+Shift+V复制到原位置。然后在cover层下面新建一个叫pic的图层，导入一张准备好的图片。选中cover层点右键选择"遮罩层"。

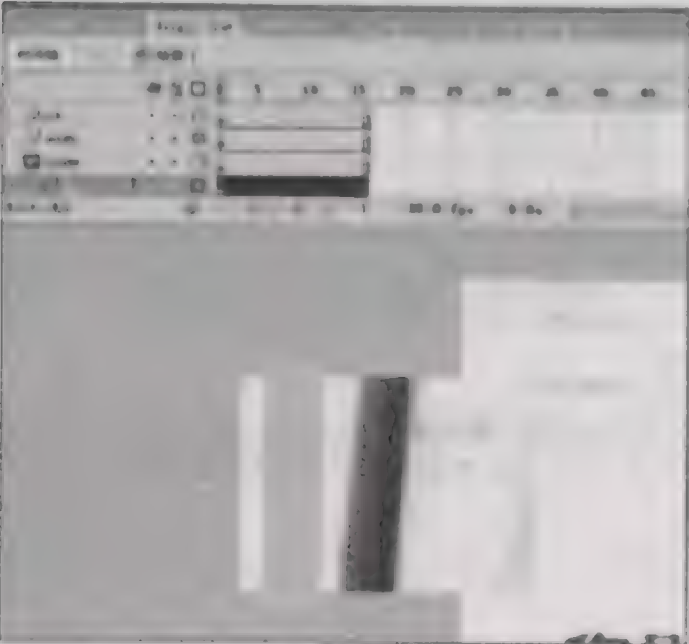


图18

（2）在pic层上新建一层，命名为PP，在图片左边绘制一个矩形（图18）。双击进入编辑：在这个影片第7帧和第11帧分别插入关键帧，然后将第7帧的矩形移动到图片中间的位置，将第11帧的矩形移动到图片最右边，如图19。



图19

（3）然后新建一层命名为work，输入文字"01"和"02"，按F8将其创建成按钮，在整个画面右侧画一个灰色的矩形框，让整体看起来美观舒服。

（4）再新建一层命名为mc，按下Ctrl+F8新建空白电影剪辑，名称为"tt"。这个空白剪辑将作为载入图片的容器，并用于控制被调入图片的位置（图20）。

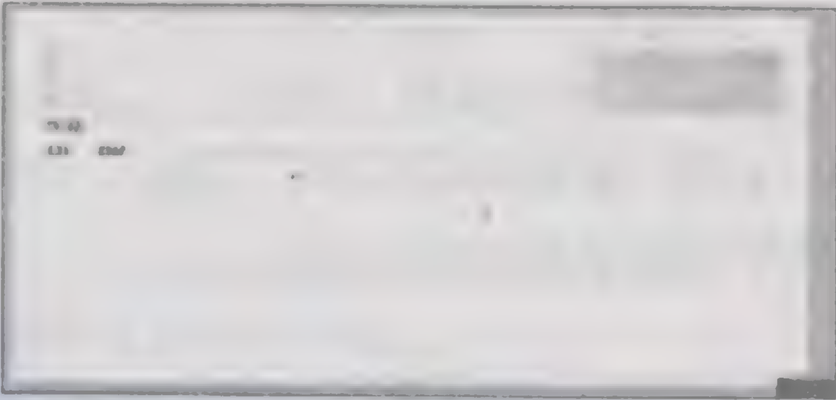


图20

（5）选中按钮01，调出脚本编辑窗口，确定"脚本助手"已选。按下"+"号→"全局函数"→"影片剪辑控制"→"on"，在"脚本助手"面板中，确定鼠标事件为"释放"（图21）。

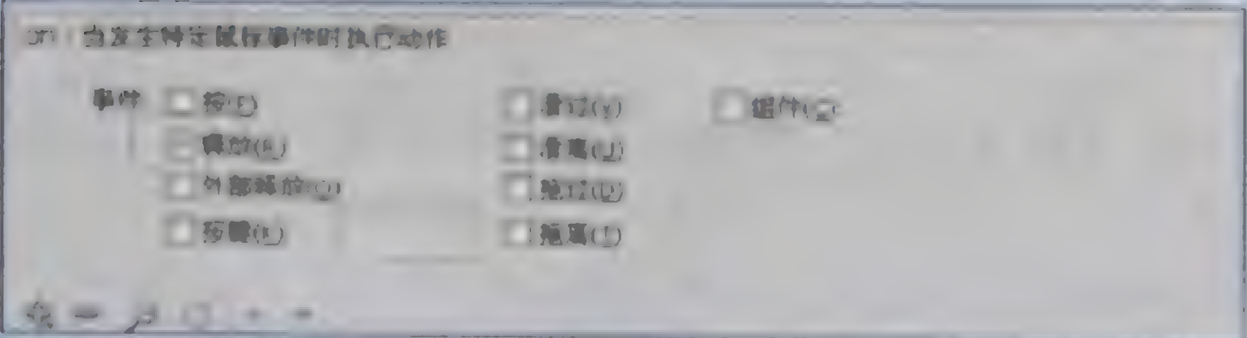


图21

（6）点"+"号→"全局函数"→"浏览器/网络"→"LoadMovie"，在"脚本助手"面板中，输入URL为"01.png"，在位置后的列表中选择"目标"，

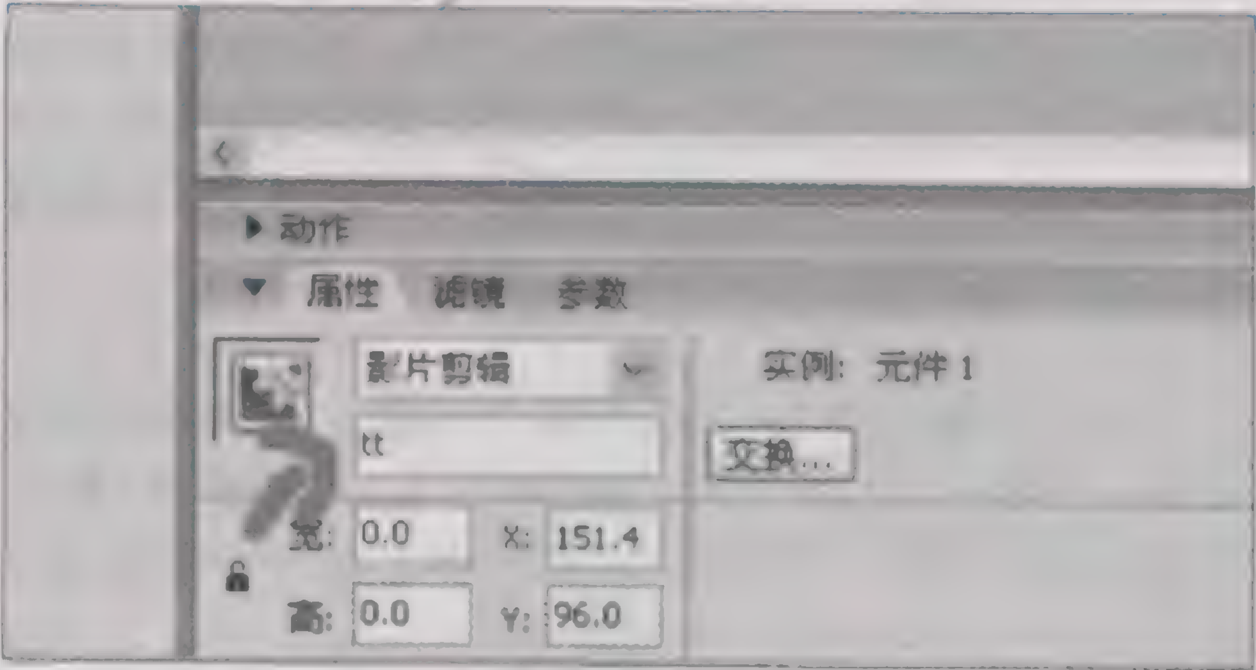


图22

然后在后面的文字框中输入"tt"，也就是刚才空白电影剪辑的实例名称（图22）。

按Ctrl+S存盘，把此文件与两张图片保存在同一目录下。同样办法用于02.gif文件（图23）。



图23

这个作品的展示页面就做好了，另存为03.swf。

3.剩下的页面加上相关的文字描述，如图24、25。分别存为04.swf和05.swf。

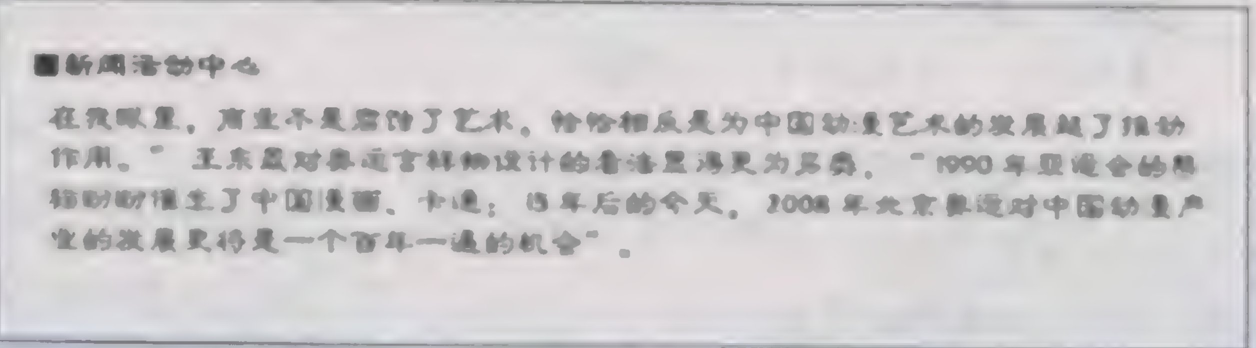


图24

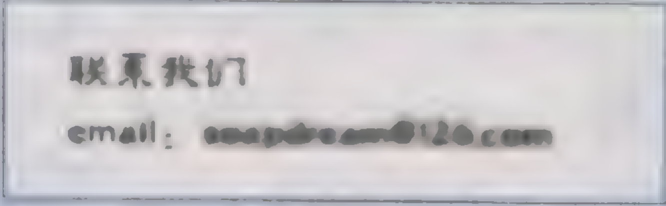


图25

4.然后在那个名为"Flash网站"的Flash文件里的"新闻活动中心""联系我们"处加上LoadMovie命令（具体方法参考前两个页面的制作）。

最后发布一下就看到了这个完整的Flash网站。通过这个Flash网站的制作，你能学习到动态载入外部GIF、PNG图片和Flash下载这些新功能；可以看出，Flash 8.0比之前版本的整体运行速度更加稳定，动作助手的回归给动作脚本入门者带来了方便，整个面板的搭配也更人性化。



编者按：每年做最后一期杂志时心情都很特别，一年的时间就这么过去了呀！当读者朋友看这段文字时，小编们已提前进入了2006年（在制作2006年第1期杂志）。2006年的“应用心得”栏目究竟该做成什么样子？我也急切地等待着大家的意见和建议。

本期推荐文章

打造个性化IE安装包

■山东 郑振涛

大软曾介绍过如何用nLite定制Windows安装文件，对于第二大装机必备软件——Internet Explorer，能否也来个自定义，把自己不需要的东西去掉，并赋予它一些个性化色彩呢？没问题，下面我们就来给IE做“手术”。且慢，“手术”必须得请位好“主刀”，它就是“Microsoft IEAK 6”，这是微软官方发布的IE配置工具，下载地址是http://download.microsoft.com/download/ie6sp1/finrel/6_sp1/W98NT42KMeXP/CN/ieak6.exe，体积2676kB。

提示：安装过程中会出现一个对话框，让你选择IE的外部许可证和发行协议，**如图1**。其实大家不必太在意，因为不管你选哪一个都不会影响你使用其附带的IE自定义向导。

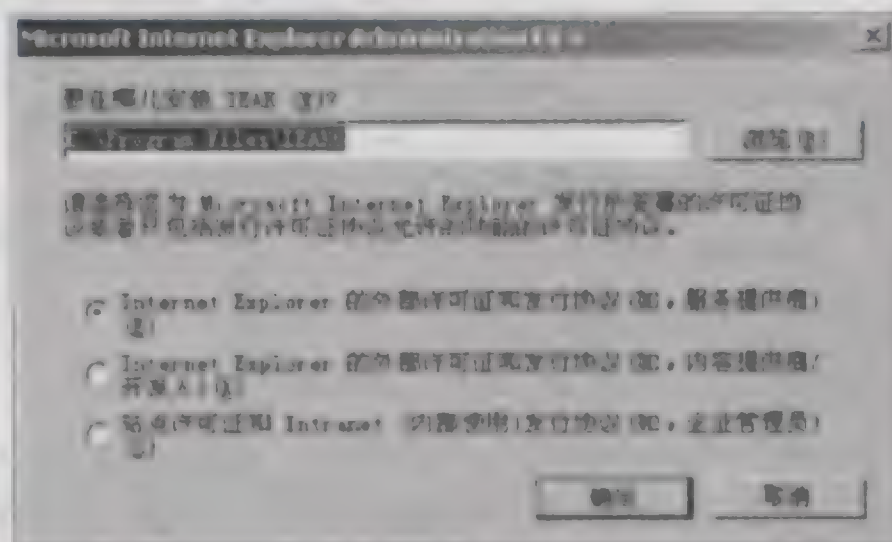


图1

第1步，执行开始菜单中“Microsoft IEAK 6”程序组中的“Internet Explorer自定义向导”，首先出现的几个对话框要么是功能说明，要么可直接默认设置，所以一路“下一步”即可。

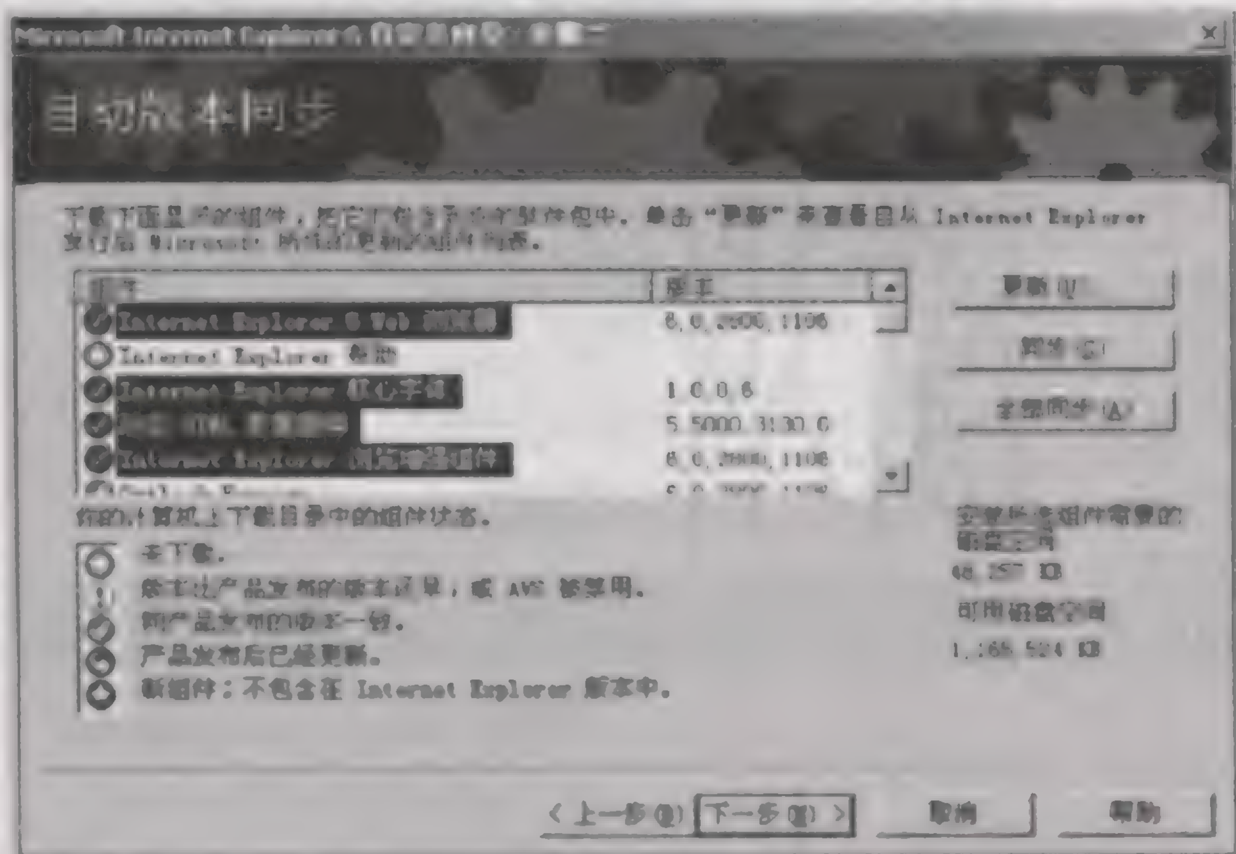


图2

第2步，当出现**如图2**所示的对话框时，就得睁大眼睛了。在“组件”列表中选择要下载的IE组件（按住Ctrl键即可多选），然后单击“同步”把这些组件下载到本地。

提示：下载需要一段时间，所以请耐心等待。另外，如果不进行任何选择，直接单击“全部同步”，可下载所有IE组件，不过这要花费更多时间，而且有些东西实在没多大用处，例如IE帮助以及一些不常用的IE语言包等，因此建议手工选择组件。

第3步，下载完成后，单击“下一步”，打开“添加自定义组件”对话框，这个“自定义组件”说白了其实就是一些你日常使用的第三方应用软件，你可把它和IE打包在一起，随IE一起安装。这样的自定义组件最多可添加10个。不过由于组件必须事先打包成.cab文件或自解压的.exe文件（也必须基于CAB格式）才能添加，而这个过程比较繁琐，故笔者不建议普通用户添加。

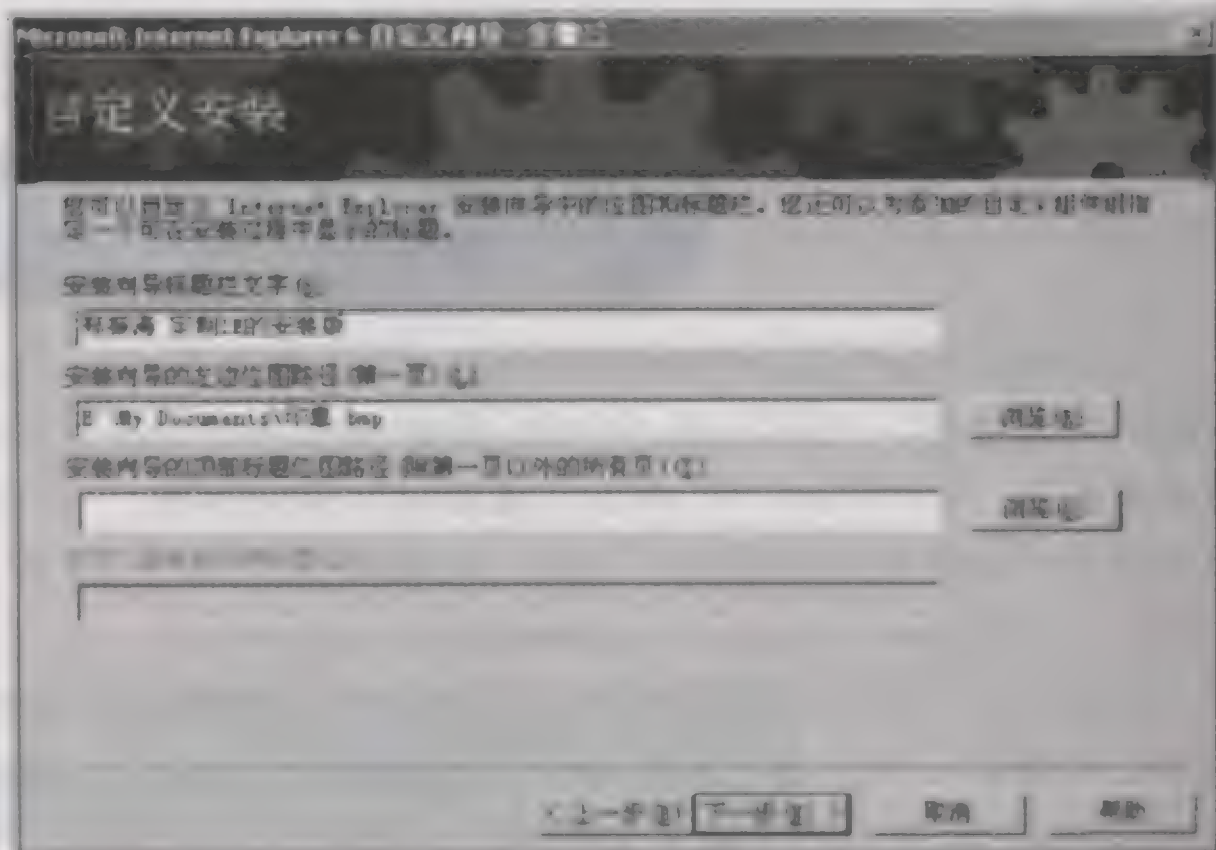


图3

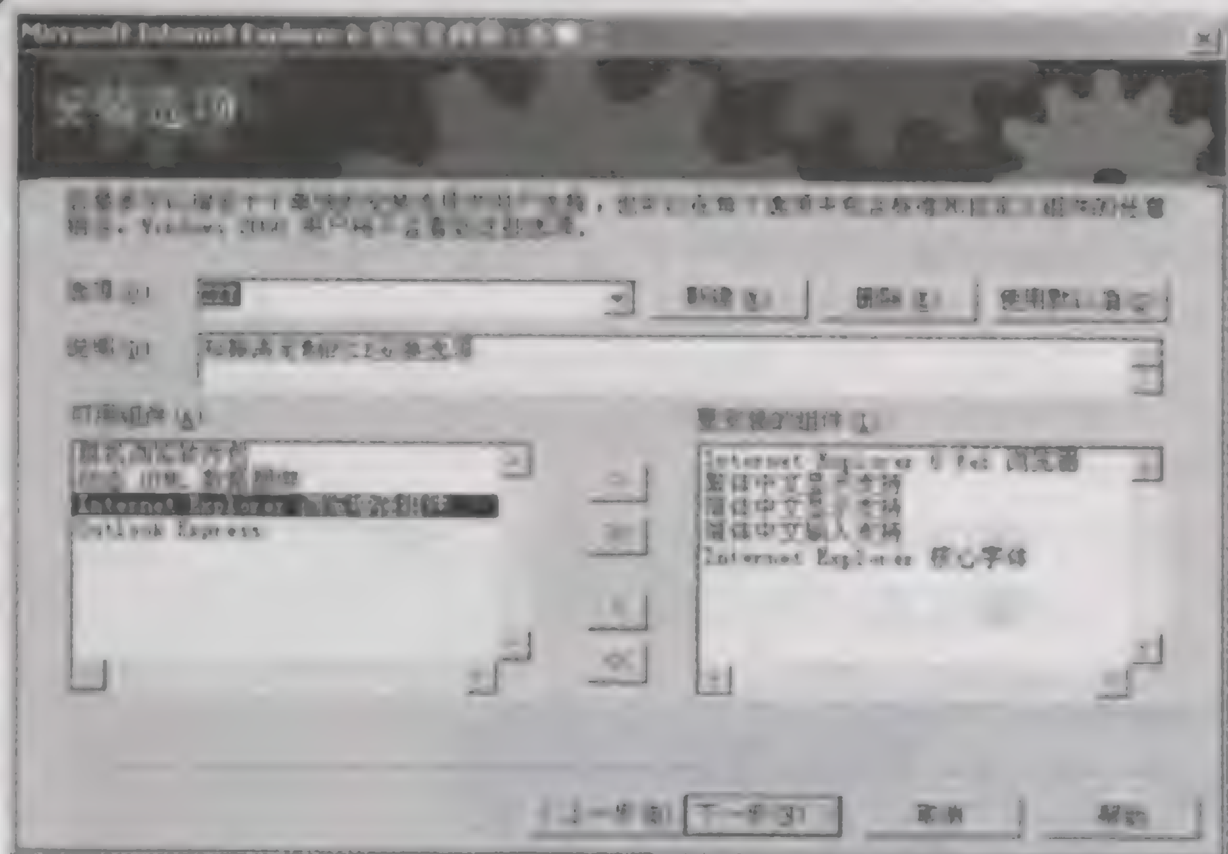
第4步，单击两次“下一步”，打开**如图3**所示的对话框，我们需要在这里定义IE安装向导界面上显示的位图以及标题栏文字，输入文字并单击“浏览”选择BMP图片即可。

注意：安装向导的左边位图幅面必须是164×312像素，安装向导的顶部标题位图幅面必须是496×56像素，颜色只能是16色或256色。如果图像不符合要求，可用ACDSee转换一下。

第5步，单击“下一步”，打开“安装选项”对话框，**如图4**，默认状态下IE有“最小安装”“典型安装”“完全安装”3个安装选项，其安装程序会根据选项的不同安装各种组件。

直接更改内置选项是可以的，但笔者仍然建议大家单击“新建”为自己建立一个独立的安装选项，然后在“可用组件”列表选择要安装的组件，再单击“>”将其加入“要安装的组件”列表，你的安装选项就建立完成了。

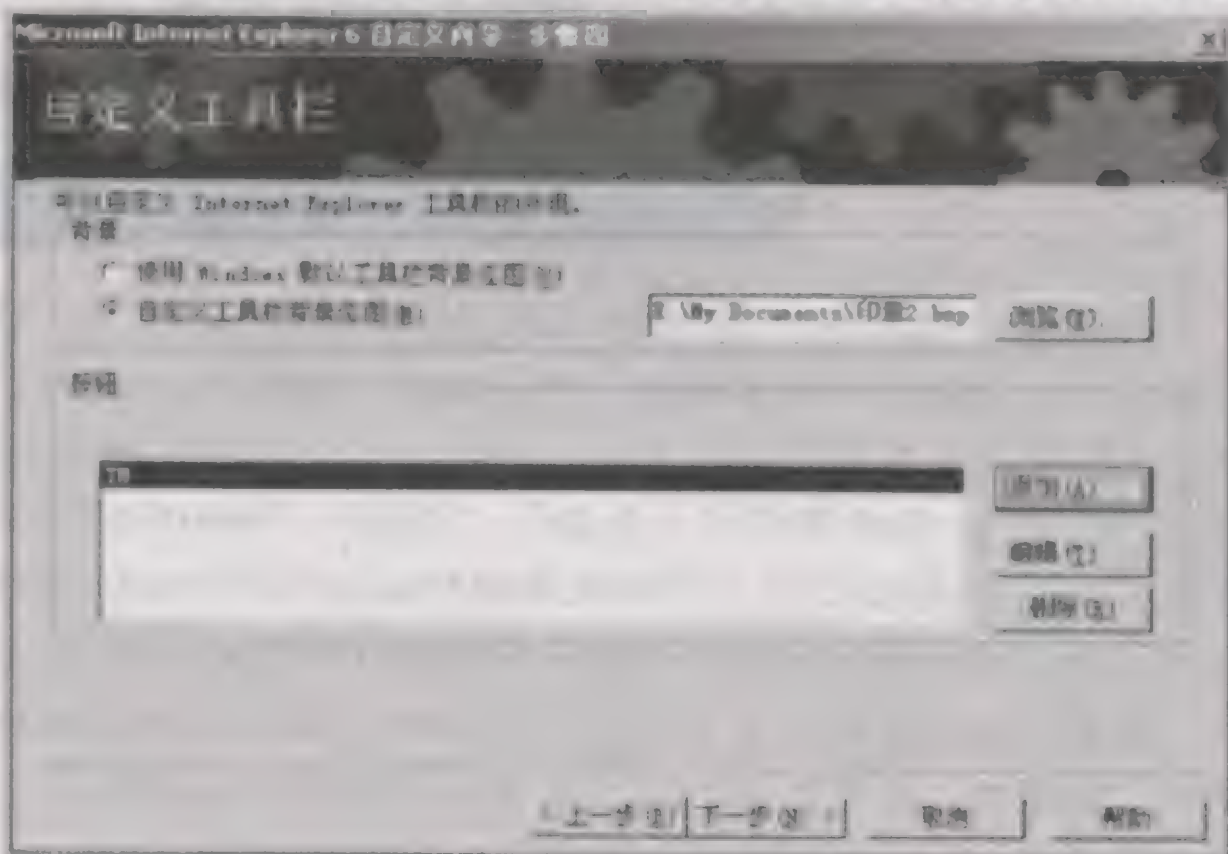
第6步，单击“下一步”，向导会要求你设置组件下载站点，否则就不能继续，这大概会难倒不少用户，其实只要单


图4

击"添加"、"下一步"按钮就会变为可用状态。

第7步，再依次单击"下一步"，下面出现的几个步骤都可直接用默认设置，直到出现"浏览器标题"对话框，在界面上选中"自定义标题栏"，即可输入文字。这些文字会显示在IE和OE的标题栏上，例如你输入了"zzt"，IE标题栏就会变成"Microsoft Internet Explorer由zzt提供"，OE也是如此。呵呵，大名鼎鼎的IE、OE竟然由你提供！很有趣吧！

第8步，单击"下一步"，打开"自定义工具栏"对话框，**如图5**，在这里你可导入一张位图作为工具栏背景，另外单击"添加"还可在IE工具栏上增加工具按钮。由于操作非常简单，笔者就不再赘述了。


图5

第9步，单击"下一步"，打开"自定义徽标和动画位图"对话框，分别单击"浏览"即可导入静态位图和动画位图，它们会替代浏览器窗口右上角那个IE徽标。

第10步，单击"下一步"，打开"重要URL"对话框，现在你可更改IE主页、IE默认搜索引擎以及联机支持页面。复选相应的自定义选项，然后输入网址即可。

第11步，单击"下一步"，打开"收藏夹和链接"对话框。每次装完IE，收藏夹里都会多出诸如Hotmail、MSN之类的微软官方网址，是不是很讨厌？现在选择这些网址，单击"删除"就可摆脱它们了。另外，单击"添加URL"，还可把自己经常访问的网址添加入IE安装包。

第12步，单击"下一步"，打开"欢迎页面"对话框，在这里可设置在首次启动IE时，是否显示欢迎页，建议选择"不显示欢迎页"。

剩下的步骤不需要进行任何更改，连续单击"下一步"即可生成自定义的IE安装文件。默认状态下，它们会被保存到C:\builds\10282005\DOWNLOAD\WIN32\CN文件夹。由于我们去掉了一些组件，因此这个IE会比通常的IE安装文件小一些。**图6**就是俺的IE安装界面，呵呵，是不是很好玩啊？

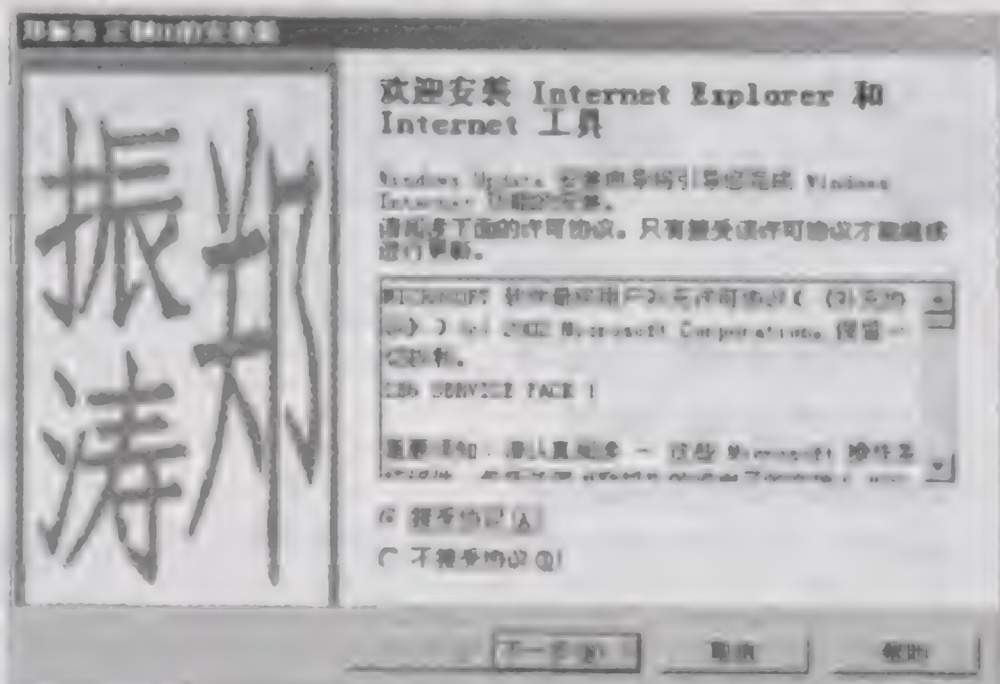


图6

DIY光驱的自动播放功能

■辽宁 QS

在Windows XP/2003操作系统中，默认情况下，当我们将光盘插入光驱或插入U盘、移动硬盘等移动存储设备时，Windows XP的自动播放功能就会读取相关设备，如果其中有图片、音乐、电影等文件，就会弹出一个对话框，要求用户选择是否打开其中的视频、音频、图片文件。这项自动功能可能会给我们带来不小的麻烦，有的朋友不喜欢这种自动播放功能，想将其关闭，而有的朋友则是想把自己需要的文件类型添加到自动播放列表中，将不需要的文件类型清除出去。那么，我们能不能自行DIY一下系统的这项功能呢？没有问题，请跟我来吧。

一、属性设置法

我们可通过移动存储设备的属性来DIY"自动播放"功能，操作步骤如下。

第1步　首先将U盘、移动硬盘等存储设备正确接入电脑，接下来打开资源管理器，在光驱、U盘或移动硬盘等设备上右键单击，选择"属性"，调出属性窗口。

第2步　在属性窗口中切换到"自动播放"选项卡，在"选择一个内容类型，然后选择一个当此设备使用这种内容种类时，Windows自动执行的操作"下拉列表框中有"图片""音乐文件""视频文件""混合文件"4个选项，依次选择各个选项，执行如下操作。

第3步　单选"选择一个操作来执行"单选按钮，如果你想彻底关闭"自动播放"功能，那么全部点选"不执行操作"（**如图1**）。如果要自定义，可从列表中选择一项合适的操作，以图片文件为例，我们可从中选择"查看图片的幻灯片"，这样当插入带有图片文件的可移动存储设备时就会自动弹出"Windows传真和图片查看器"

来游览图片文件了，十分方便。

小提示： 除光驱之外，其它可移动存储设备必须正确接入才能进行各种设置。

二、组策略法

除了利用属性设置法来DIY"自动播放"功能外，还可使用更为强大的组策略法来DIY"自动播放"功能。

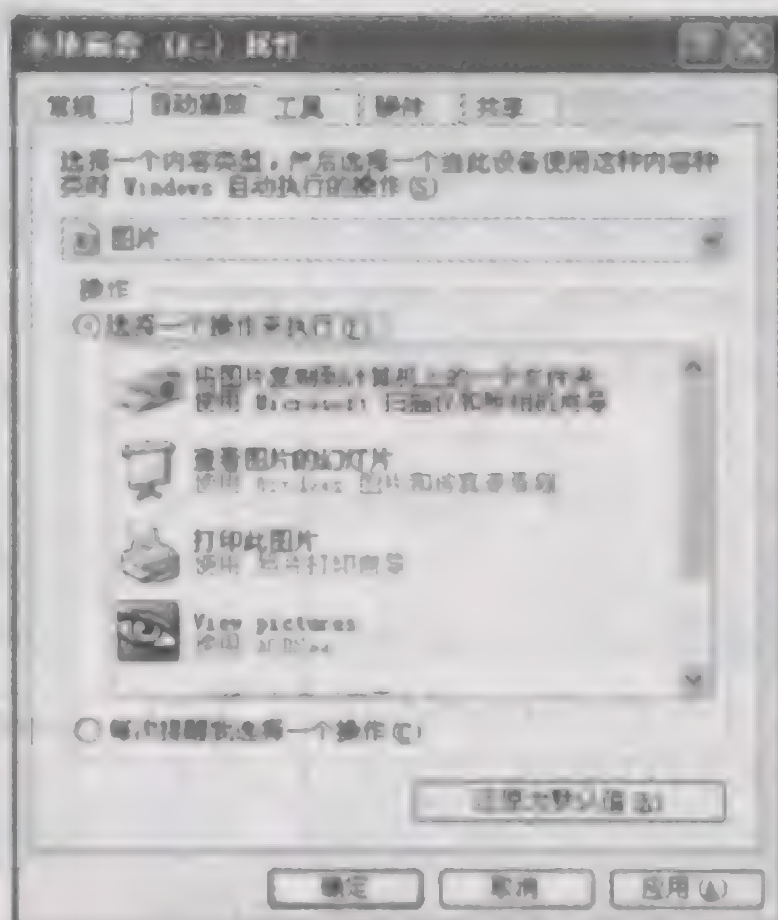


图1

第1步：点击"开始"→"运行"，在运行对话框中键入"gpedit.msc"，回车后打开"组策略编辑器"窗口。依次展开"本地计算机策略"→"计算机配置"→"管理模板"→"系统"，然后在右侧窗格中双击"关闭自动播放"（**如图2**）。

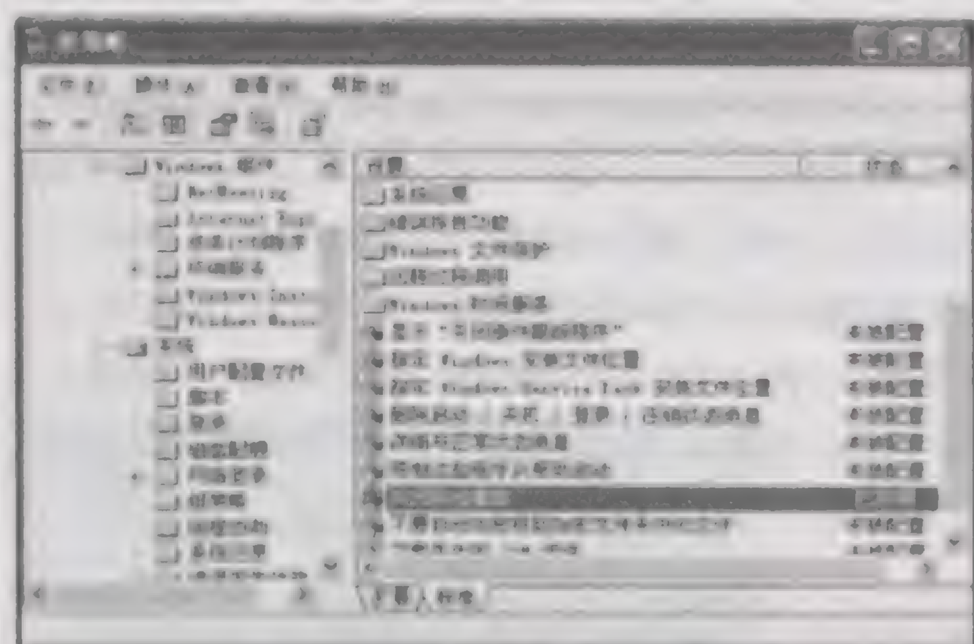


图2

第2步：在弹出的属性窗口中切换到"设置"选项卡，选中"已启用"复选钮，然后在"关闭自动播放"下拉列表中选择"所有驱动器"，单击"确定"按钮，最后关闭"组策略"窗口。这样做就可关闭所有可移动存储设备的自动播放功能了。

小提示： 同样，我们可在"用户配置"下进行"关闭自动播放"功能的设置。不过，"计算机配置"比"用户配置"中的设置优先。

三、工具软件法

Autoplay Repair（下载地址是http://www.onlinedown.net/soft/42131.htm）是一个用于管理Windows XP系统自动播放功能的小工具。利用它可禁止/启用各个驱动器的自动播放功能，并且可编辑/添加/删除不同内容自动播放操作方式。

安装完毕，执行Autoplay Repair，弹出程序主界面，虽然界面为英文，但我们仍然可轻松上手。

1.禁止自动播放

在左侧的"Task"（任务）窗格中点击"Disable Autoplay"（禁止自动播放），在右侧的窗格中将不希望启用自动播放功能的驱动器前的√清除掉（**如图3**），点"Apply"（应用）按钮即可。

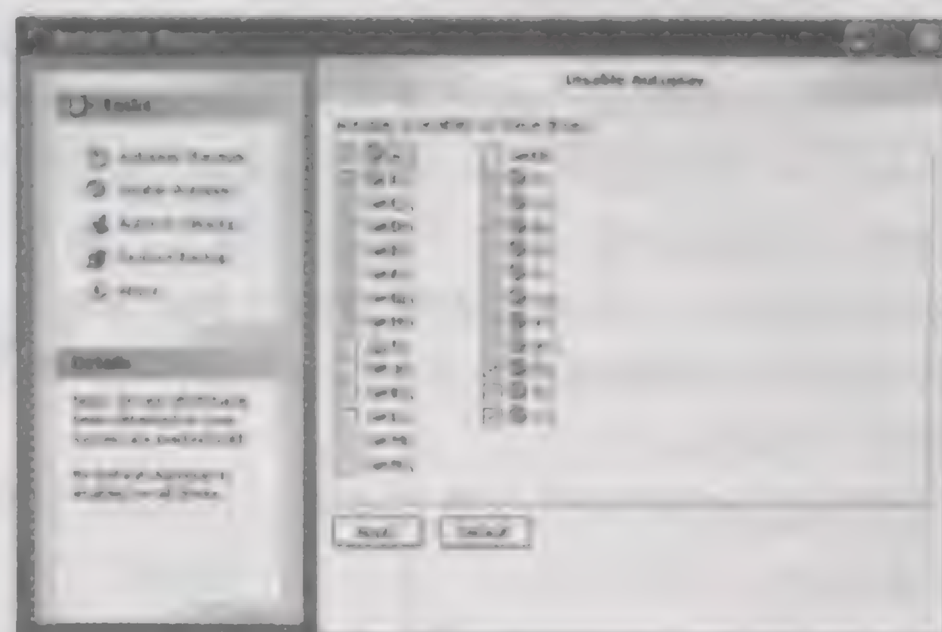


图3

2.定制自动播放功能

在左侧的"Task"窗格中点击"Autoplay Manage"（自动播放管理），切换到管理页面（**如图4**）。在其中我们可看到有"Mixed content"（混合内容）、"Audio CD"（CD光盘）、"DVD"、"Black disc"、"Audio FILES"（音频文件）、"Images"（图片文件）、"Video files"（视频文件）等各个选项卡，每个选项卡可定制某一个具体类型文件的自动播放功能。我们以音频文件为例来说明一下，其下有"打开文件夹以查看文件""用WMP播放""用RealPlayer播放媒体文件"等3个选项，可从中选定一个选项作为音频文件的默认操作，在其上点右键，选择"Set as default autoplay Handler"即可。除了程序默认的几项操作外，还可添加其它程序到播放列表中，点击"Add Handler"按钮，在弹出的对话框中通过浏览按钮定位到某一具体的程序即可。对于不需要的操作选项，可利用右键菜单中的"Remove"或"Erase"命令删除掉。通过简单的操作就可DIY出适合自己的自动播放功能了，大家快试试吧！

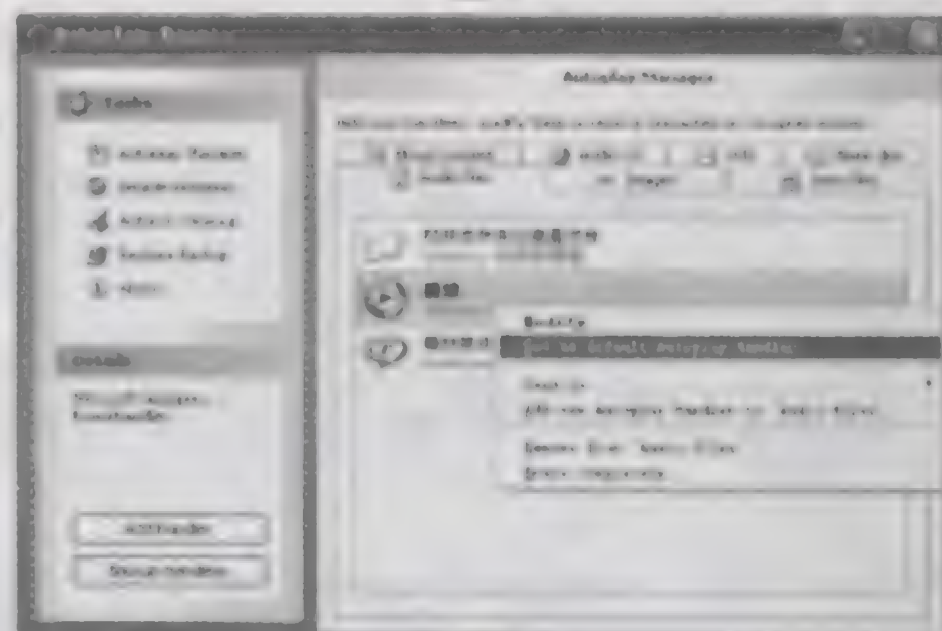


图4

小提示： 该软件需安装.NET Framework v1.1或更高版本，否则无法运行。

远离"寄生虫"

■广西 山人自有妙计

像笔者这样的软件狂，非常喜欢下载新奇软件尝鲜，但在安装这些软件时发现，安装软件的同时会连同安装其它我们不需要的软件，如"易×购物"等，这个可是"瘟神"，在控制面板里的"添加/删除程序"选项中根本找不到它的身影，无从卸载。更过分的是，有些软件会在系统启动时进驻后台，占用大量的系统资源或非法收集用户隐私信息等。虽然一些软件在安装的同时，可让我们选择不安装这些捆绑软件，但有时即使我们选择不安装它们也无济于事，这些垃圾程序仍然会强行安装在系统中。下面且看笔者如何铲除这些可恨的寄生虫。

一、防患于未然，让寄生虫胎死腹中

有时在安装软件的过程中，提供了是否安装捆绑软件的选项，很多时候这只是个幌子，明明选择了不安装，但结果仍会安装到系统中。既然在安装软件的同时会安装捆绑软件，那我们可从安装过程着手，杜绝捆绑软件的安装。大多数垃圾软件都是以一个独立的程序模块和共享软件捆绑在一块的。这样在安装软件时，垃圾程序会和共享软件的安装文件一齐解压出来，这时只需删除垃圾软件的安装文件即可。

下面以剥离某汉化软件中的"DUDU下载加速器"为例，来消灭这个"多余品"。

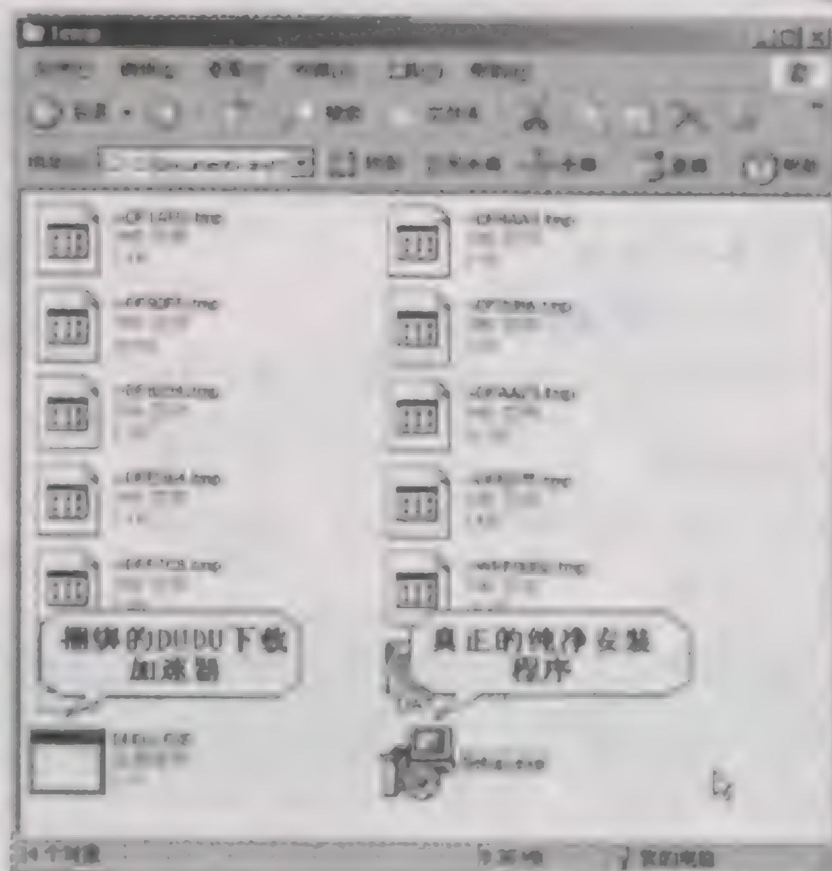


图1

首先，在"资源管理器"中将"文件夹选项"设置其为显示所有的隐藏文件。进入X:\Documents and Settings\XXX\Local Settings\Temp文件夹（X:为系统所在盘符，XXX为用户名），为便于我们分析安装文件，先将里面的所有文件夹和文件删除（不能删除的可跳过）。

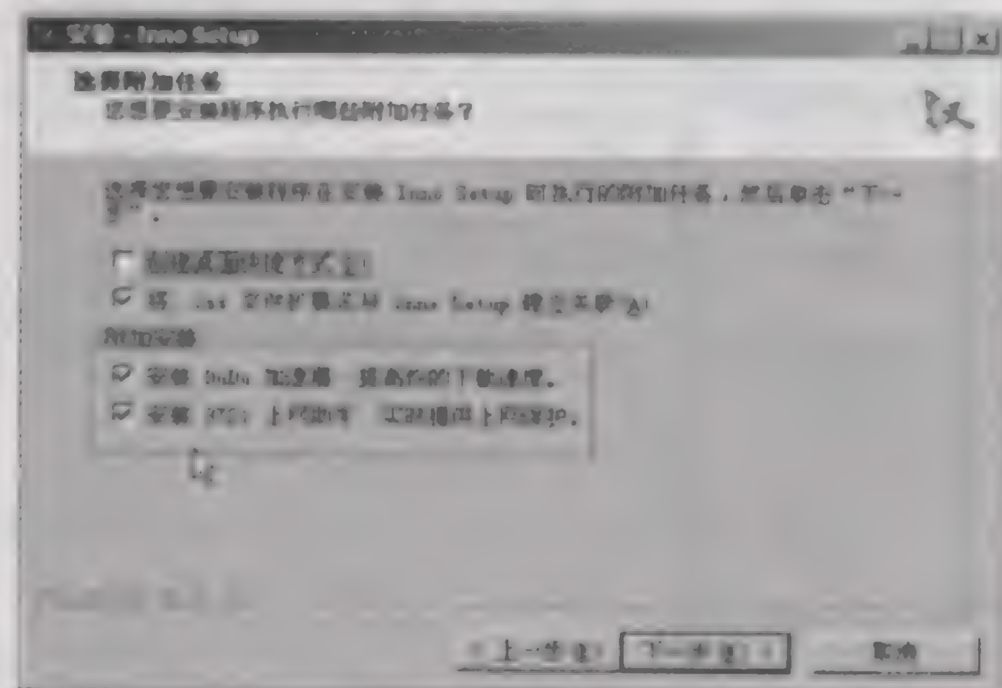


图2

直接执行要安装的程序，当安装界面出现到安装"下一步"按钮时，不要急着点击，转到X:\Documents and Settings\XXX\Local Settings\Temp文件夹下，这里已产生了原安装程序的真正源程序和捆绑了的"流氓"程序，我们可很容易找到真正的源程序（**如图1**）。这时将"流氓"程序删除，然后点击"下一步"按钮继续安装软件，当进行到提示是否安装DUDU下载加速器界面时，不选"安装DUDU下载加速器"和"3721上网助手"选项（**如图2**），最后单击完成即可。

其实，由于之前已删除了DUDU下载加速器的安装文件，因此即使选中安装DUDU下载加速器，软件也不可能安装了。

二、借助外援，剥离"流氓"程序

1.用无忧捆绑文件探测器检查

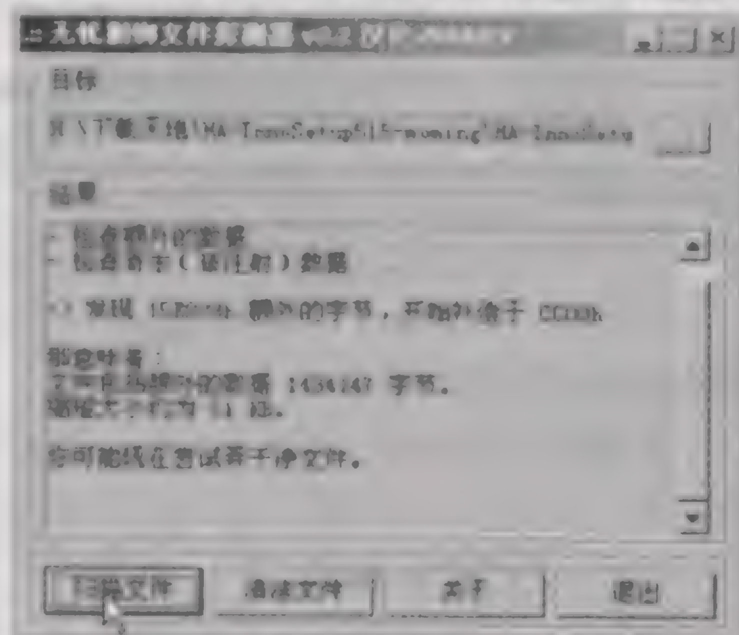


图3

用无忧捆绑文件探测器（Fearless Bound File Detector，下载地址是http://nj.onlinedown.net/soft/35455.htm）马上就能查出软件是否捆绑了木马等恶意程序并提供清除尝试，还能在保证软件不损坏的情况下将捆绑的程序清理掉。软件十分小巧，操作也非常简单，笔者尝试对捆绑有"DUDU下载加速器"的汉化软件进行探测，执行Fearless Bound File Detector，在目标栏定位到该汉化软件的安装程序（也可直接将安装程序拖动到Fearless Bound File Detector程序主界面），点击"扫描文件"按钮进行扫描，结果发现有额外的数据，大小约为51kB（**如图3**），并提示你现在可尝试清除这些数据，点击"清洁文件"按钮进行清除，会弹出一个警告对话框，点击"是"，提示额外的数据被成功移动（**如图4**）。笔者再次对该汉化软件安装程序进行扫描，已不再发现带有额外数据了，这样就可放心地安装了。

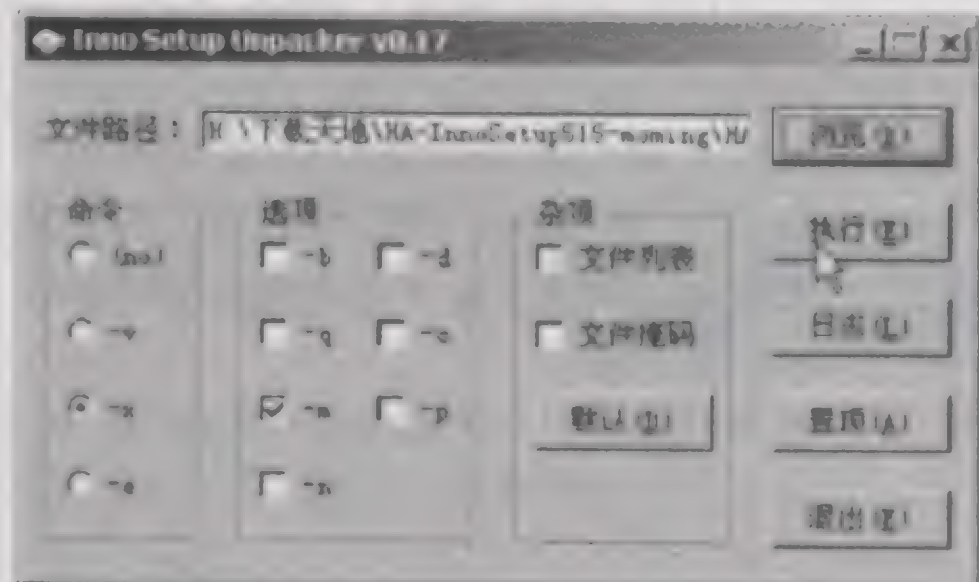


图5

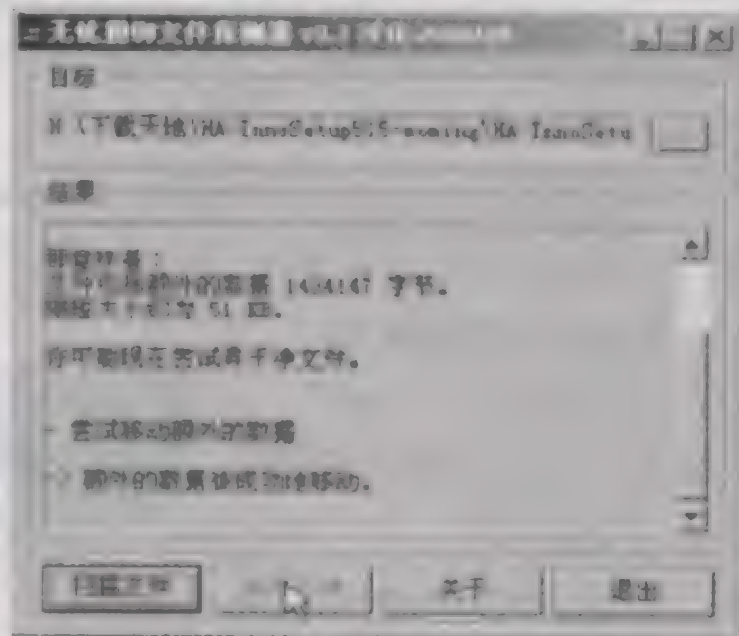


图4

2.用Inno Setup Unpacker分离"流氓"程序

当然也并不是所有的捆绑"流氓"软件的安装程序都可通过以上软件清除，这里可用Inno Setup Unpacker简单地把用Inno做的安装程序直接分解。Inno Setup Unpacker体积很小（下载地址是http://soft.pcnow.com.cn/soft/6044.shtml），操作非常简单。执行Inno Setup Unpacker，点击"浏览"选择要解包的Inno Setup安装程序。先对"命令""选项"与"杂项"进行设置，如果没有特殊需要，建议点击"默认"按钮（**如图5**）。

小提示：将鼠标悬停在某个"命令"或"选项"上可查看提示信息。

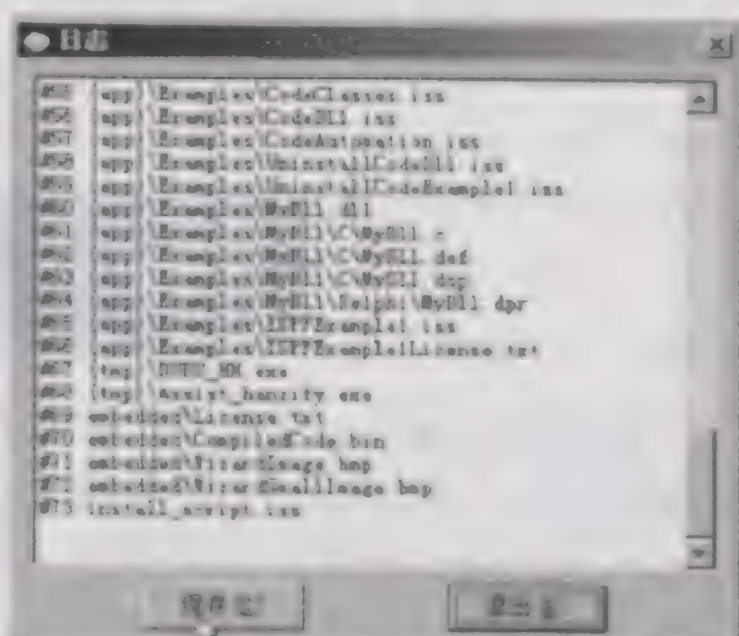


图6

接下来点击"执行"按钮，如果一切正常，会弹出执行完毕的提示，可点击"日

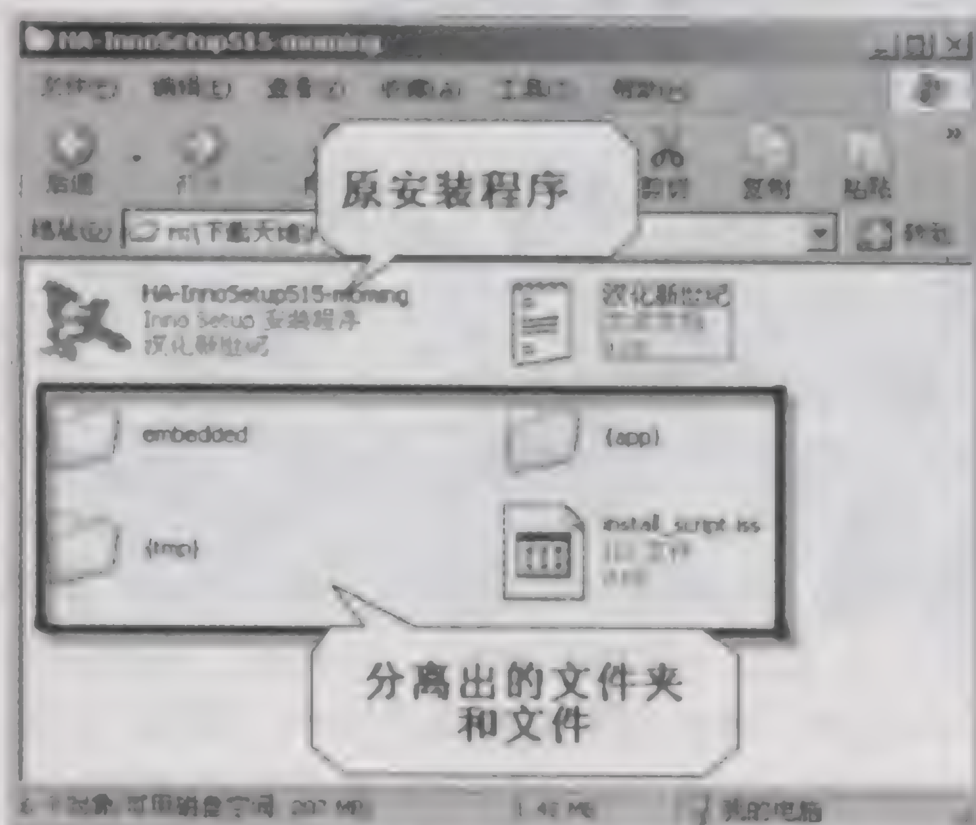


图7

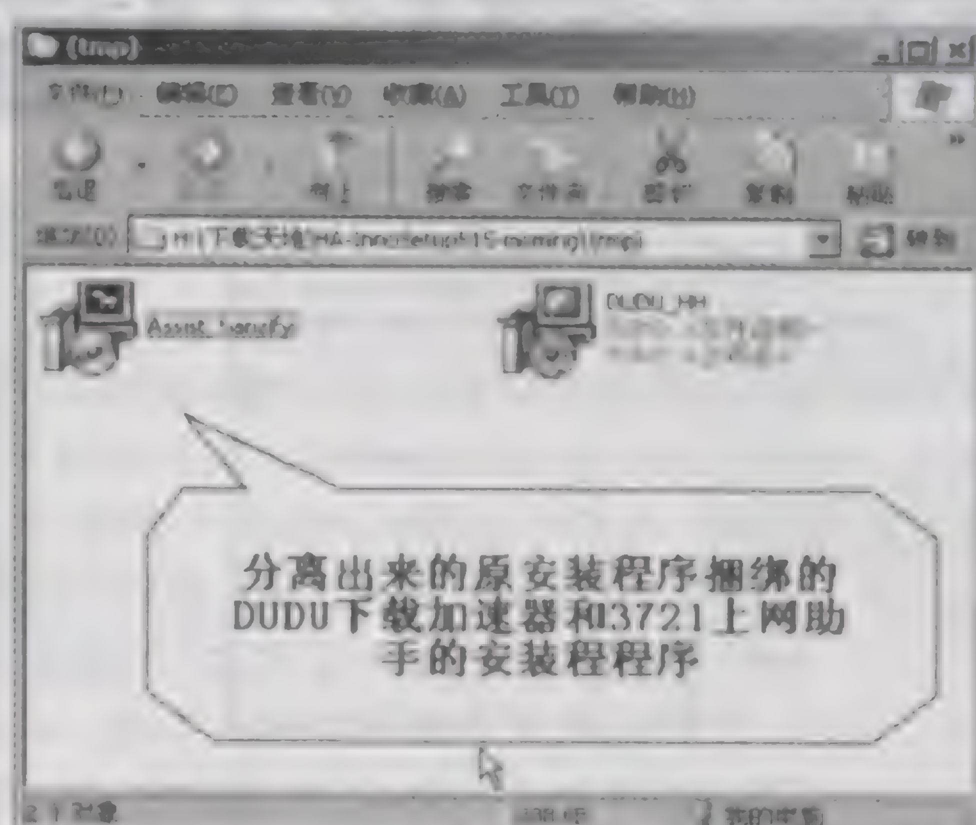


图8

志”按钮查看执行过程中的日志信息，仔细查看，会发现有“DUDU下载加速器”和“3721上网助手”安装程序的身影（**如图6**）。进入原安装程序所在的文件夹，可看到分离出来的一些文件夹和文件（**如图7**）——App文件夹里为纯净的安装程序，Tmp文件夹里则是分离出来的原安装程序捆绑的“DUDU下载加速器”和“3721上网助手”的安装程序（**如图8**）。完毕后，点击“退出”即可。当然我们可随意提取想要的东西，比如只想要源程序或语言包等。

用InnoUnpacker只能分离出用Inno做的安装程序，用别的安装方式做的安装程序它就不能分解了，但可用别的反安装程序来提取，但多数比较复杂，这里只介绍简单易用的，限于篇幅，复杂些的就不在这说明了。

三、亡羊补牢——歼灭已安装的垃圾程序

利用上述方法，虽然能避免安装垃圾软件，如果“流氓”程序伪装得比较隐蔽，要想正确地识别出来并将其删除，还得具备一定的专业知识。有时一不留神，还是将这些流氓程序安装到系统中，现在来看看我们怎么删除它们。

1.对付“流氓”还得用杀手

“全能助手流氓软件杀手”（下载地址是http://www.tweakassist.com/cn/download/antiadware.zip）目前可清除时下最为常见的很棒小秘书、小蜜蜂、DUDU下载加速器、青娱乐、天下搜索、易趣购物、易趣工具条、中文上网、百度超级搜霸、百度搜索伴侣、划词搜索、一搜划词搜索、阿里巴巴商务直通车、网络猪、搜狗直通车等58种“流氓”软件插件。

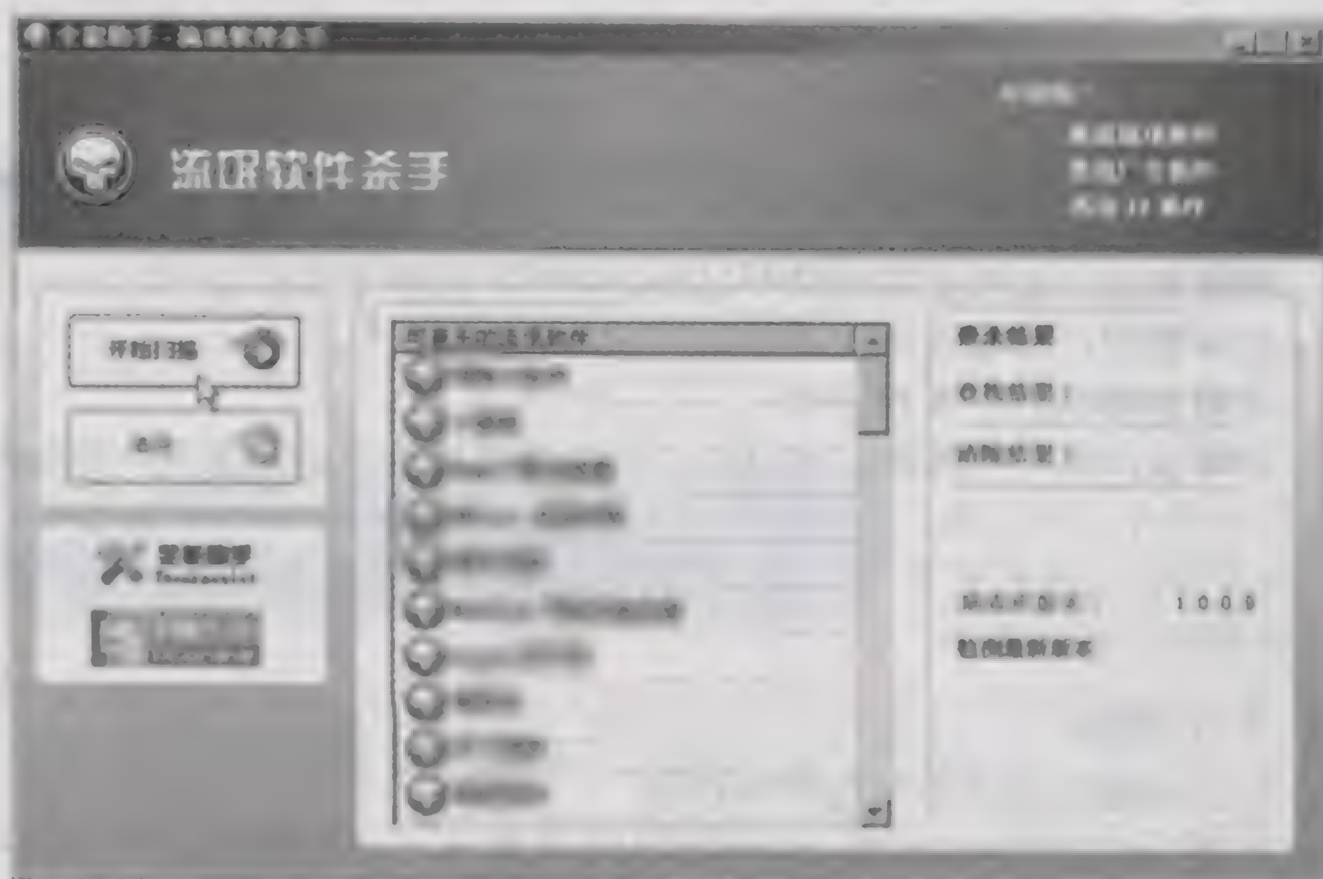


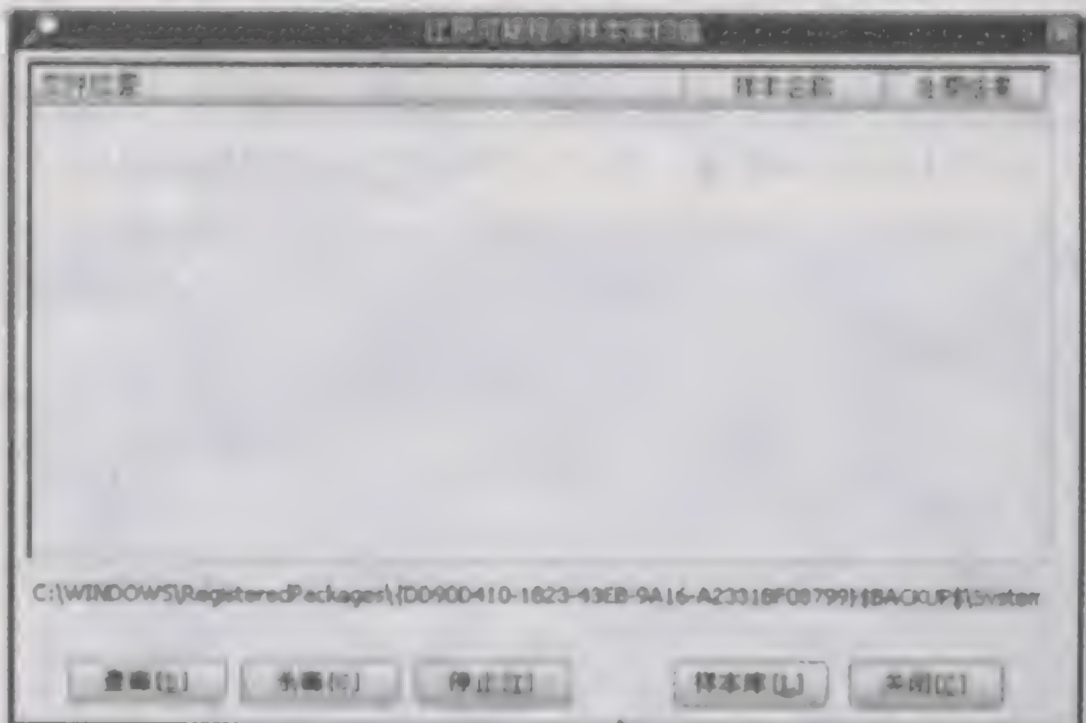
图9

解压后可直接执行“全能助手流氓软件杀手”，点击“开始扫描”按钮即可对系统中的“流氓”软件插件进行扫描，扫描完成后点击“清除”按钮可清除这些“流氓”软件插件（**如图9**）。像“易趣搜索”这些难以通过“添加/删除程序”选项进行卸载的“瘟神”，这下我们有了应对的方法。


图10

2.用好KV2006的未知病毒检测功能

KV2006的“工具”选项下有一个“未知病毒检测”的小工具也可方便地清除常见的“流氓”软件。先到江民论坛上下载网友已制作好的“流氓”软件样本库文件，在KV2006的主程序上执行“工具”→“未知病毒检测”→“编辑样本库”选项，在打开的对话框中点击“追加样本库”按钮，接下来在弹出的对话框中打开下载来的“流氓”软件样本库文件（**如图10**），然后关闭该对话框，回到KV2006的主程序上执行“工具”→“未知病毒检测”→“扫描样本库”选项，即可对样本库中存在的“流氓”软件进行扫描，如果发现有这类软件，点击“杀毒”按钮清除即可（**如图11**）。


图11

相信通过以上几种方法，可有效地将这些可恨的“流氓”软件拒之门外，还我们一个清爽的系统。

试用办公备

Office文档也变Flash动画

■天津 北运河畔

借助各种工具软件可把多种格式的视频文件转换为Flash动画，但有没有想过，把Office文档也转变成SWF动画？转变成的动画不仅可像幻灯片一样一页页地查看，还可有效保护文档不被别人篡改（要知道，Office文档的保护机制不是太好）。转换所用工具就是Macromedia出品的FlashPaper。

安装完之后，会在系统中自动添加一个名为"Macromedia FlashPaper"的打印机，实际上这是一台虚拟的打印机，它能截获所有Windows程序的打印操作，可像物理打印机一样使用。应该说，只要程序提供了打印功能，利用该虚拟打印机就可把任何文档"打印"成Flash动画。但对于Word、Excel、PowerPoint文档来说，转变成Flash动画更加方便快捷——在Office上述3个组件中添加一个"FlashPaper工具栏"（**如图1**）和一个名为"FlashPaper"的菜单（**如图2**）。打开要转变成动画的Office文档，单击工具栏中"转换当前文档为Flash"按钮，出现"另存为Flash"窗口，输入文件名，单击"保存"按钮，即出现转换窗口，把Office文档转换为SWF动画。打开转换完毕的SWF文件，出现播放窗口（**如图3**），利用上方的工具栏可实现控制动画的显示比例、适应窗口、当前页和总页数、向前或向后翻页、打印等功能。一个Office文档摇身一变就成了Flash动画了。



图1

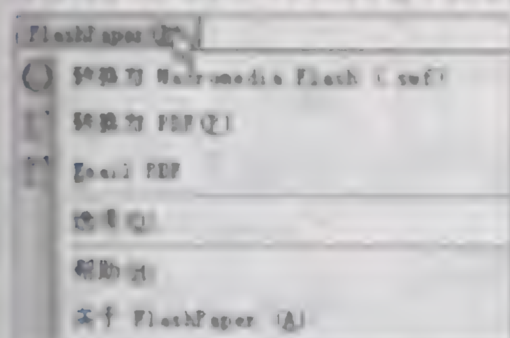


图2

另外，在安装FlashPaper后，在资源管理器的右键菜单中也会添加相应命令，可利用这些命令来把其他文档转换为SWF动画。

提示：利用Office工具栏中的"转换当前文档为PDF"按钮，还可把Office文档转换成PDF文件。

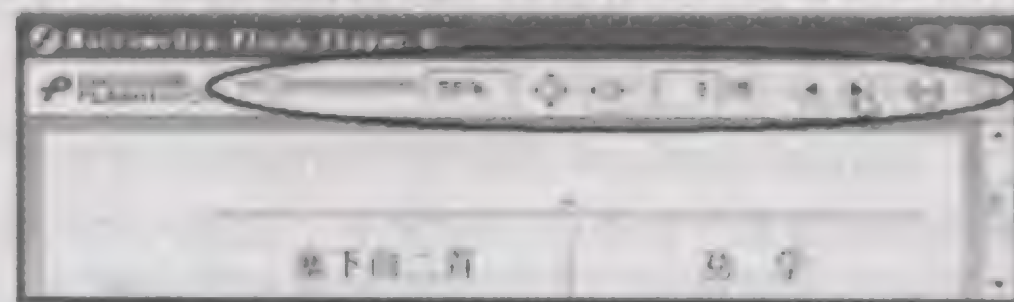


图3

用瑞星杀毒软件查杀灰鸽子变种SVG病毒

病毒名称：灰鸽子变种SVG（Backdoor.GPigeon.svg）

病毒类型：通过网络传播的后门程序

病毒危害级别：★★★☆

病毒发作现象及危害：该病毒是一个可在Win9X/NT/2000/XP等操作系统上执行的后门程序。它伪装成周杰伦的新专辑《十一月的萧邦》引诱用户下载，用户打开下载的文件后，病毒会自动播放周杰伦新专辑中的一首歌曲，同时会在用户的系统中开置后门，黑客可对感染此病毒的计算机进行远程控制，窃取用户的隐私信息等。如果用户的计算机安装有摄像头，该病毒还可自动将其开启并将拍摄的画面发送给黑客。

手工删除

一、删除注册表中的服务项信息

灰鸽子后门程序通常将自身注册为系统服务，在正常模式下，用户无法看到病毒生成的文件、进程、服务以及注册表信息。因此，要删除灰鸽子创建的服务项目，就必须重新启动计算机进入到安全模式下。

打开注册表编辑器，找到HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\SVCH0ST.EXE一项，将其打开。注意，该项的名称中为数字"0"而非字母"o"。

打开该项以后，我们在右面的窗口中找到ImagePath键，如果其键值为C:\WINNT\G_Server2.0.exe或C:\Windows\G_Server2.0.exe等，则为灰鸽子所建立的服务项目，直接将HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\SVCH0ST.EXE项完全删除，即删除了灰鸽子建立的服务启动项。

二、删除病毒文件

1.重新启动计算机，由于病毒的服务启动项已被删除，因此重新启动计算机后病毒文件就可被显示出来。

2.打开"我的电脑"，选择菜单"工具"→"文件夹选项"，点击"查看"，取消"隐藏受保护的操作系统文件"前的√，并在"隐藏文件和文件夹"项中选择"显示所有文件和文件夹"，然后点击"确定"。

3.进入Windows目录（默认为C:\WinNT或C:\Windows）找到"G_Server2.0.exe"文件，将其删除。该文件的图标为红色的音符。

三、删除注册表中的其他垃圾信息

做完前两步以后病毒已被完全删除，但仍有一些垃圾信息存在注册表当中，我们需要手工将其清除。

打开注册表编辑器，找到"HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Enum\Root\LEGACY_SVCH0ST.EXE"一项，在菜单中选择"安全"→"权限"，允许"Everyone"用户具有"完全控制"的权限。

再次打开该注册表项目，将其完全删除。至此，灰鸽子和其在注册表中写入的垃圾信息都已被清除干净。

瑞星提示

专家建议：近期，"灰鸽子"木马的变种数目繁多，用户除了需要安装杀毒软件进行实时防护外，还应安装个人防火墙软件。当遇到可疑文件需要访问网络时，及时使用个人防火墙将其禁止。

由于灰鸽子利用特殊手段隐藏自身，一般很难被发现，建议用户及时升级瑞星杀毒软件2005版到17.55或更高版本进行防范。



如遇病毒，请拨打反病毒急救电话010-82678800或访问瑞星反病毒资讯网http://www.rising.com.cn。

原来是系统变量惹的祸

■山东 车晓东

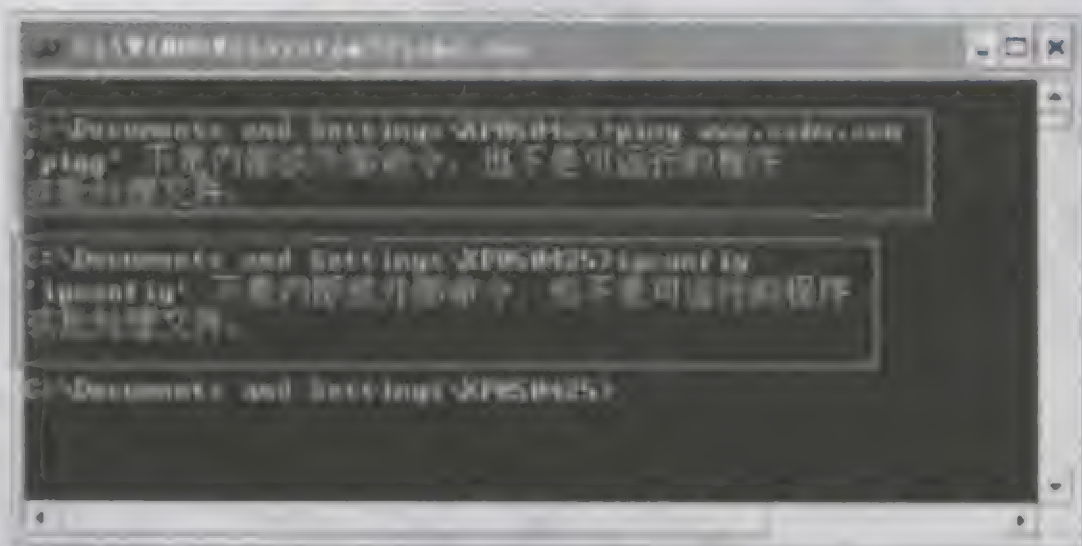


图1

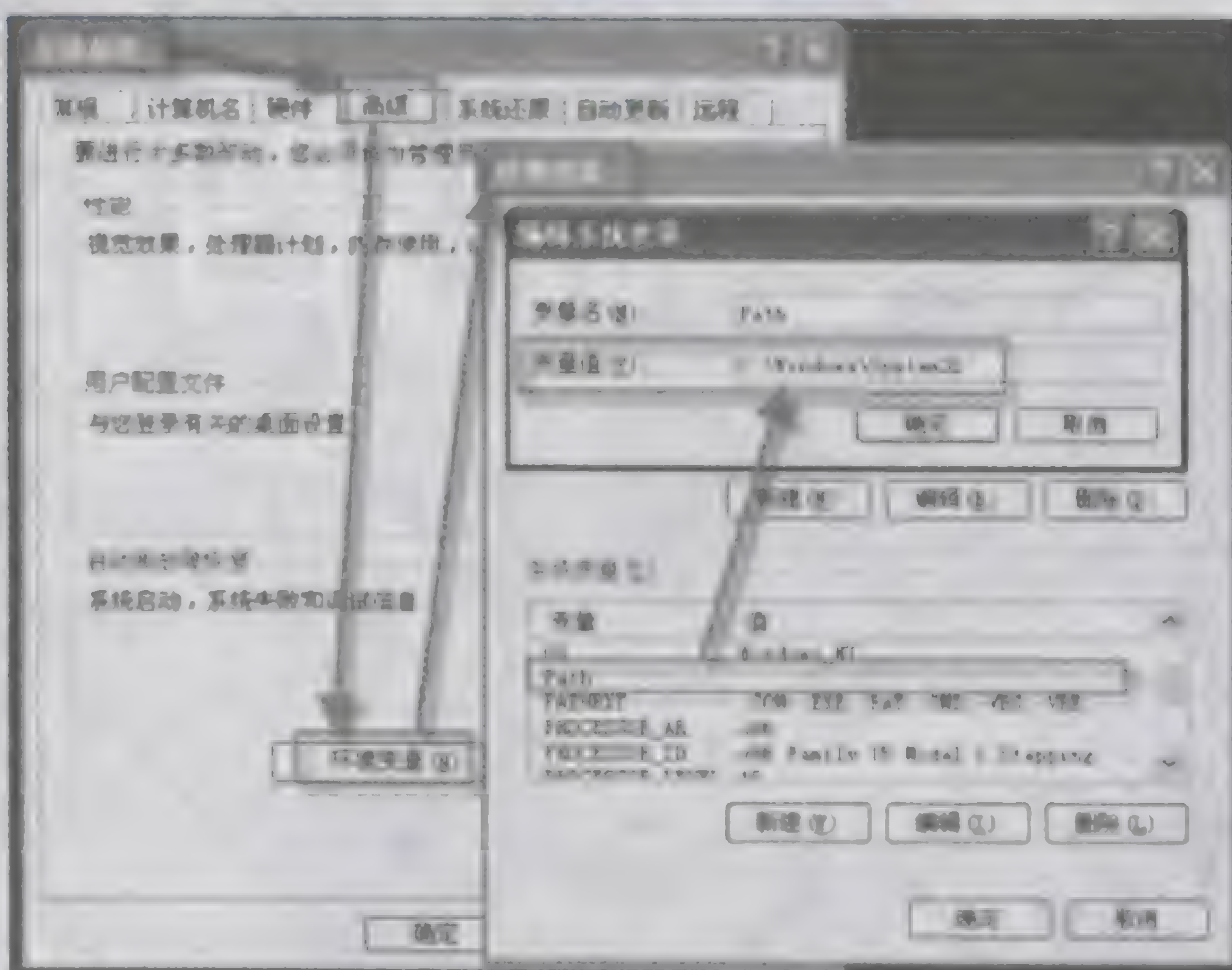


图2

同事的机器上不去网了，笔者过去后就习惯性地打开"开始"→"运行"菜单填入"CMD"并确定以进入命令行窗口。然后执行Ping命令，输入"Ping www.sohu.com"后回车，谁知竟提示"'Ping'不是内部或外部命令，也不是可运行的程序或批处理文件。"**（如图1）**！真奇怪，笔者有些不相信地又试了试IPconfig命令，返回的错误信息也是一样，怎么回事呢？

经过仔细分析后，笔者把怀疑的目光落在了系统变量身上，这一定是命令的指向路径被更改了。在桌面上右击"我的电脑"，选择"属性"，在弹出的"系统属性"窗口中单击选择"高级"标签，然后单击下面的"环境变量"按钮，在弹出的"环境变量"窗口中下方找到Path项（意为"路径"），双击进行编辑，看到了吧**（如图2）**？不知什么原因这儿的变量值已空了，输入"C:\Windows\System32"（不包括引号）后确定，重新到"开始"→"运行"中再调用一次CMD，此时执行Ping或IPconfig命令等就正常了。

音乐拯救A计划

■山东 ZT

奇门遁甲

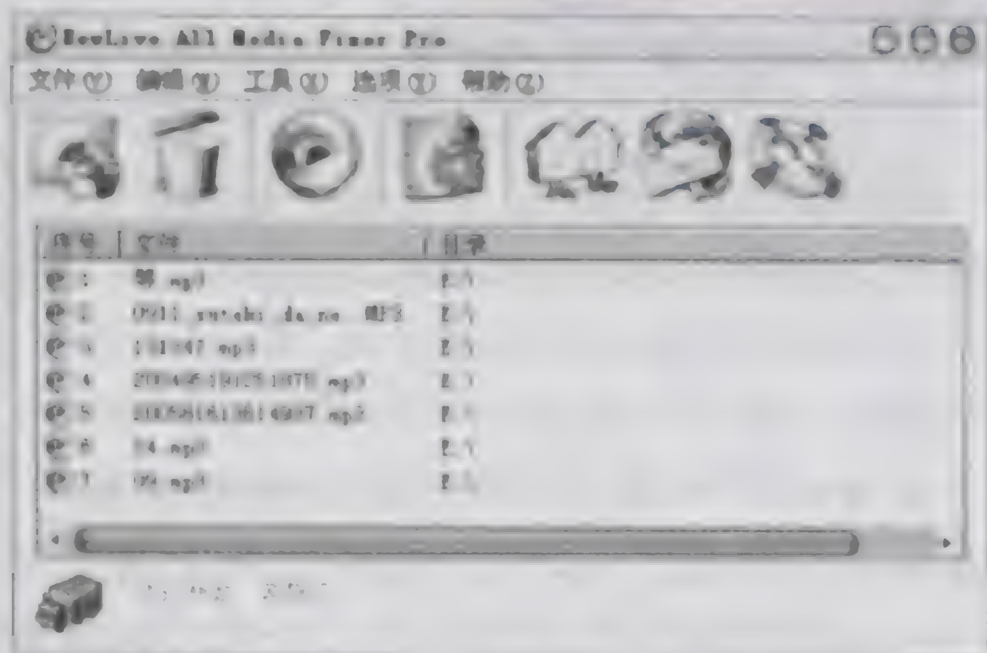


图1

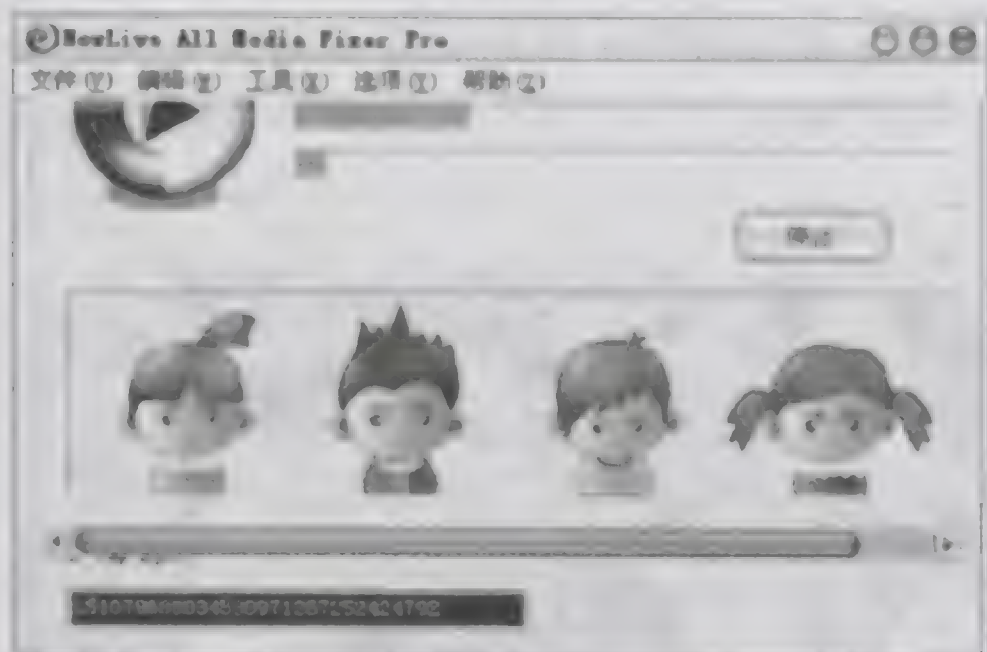


图2

前日，笔者在清理多年积攒的光盘时，偶然发现一张年代久远的MP3光盘，上面有很多经典老歌。带着一丝怀旧情绪，笔者把它放入光驱，但遗憾的是由于盘片磨损严重，很多音乐都无法拷贝。这倒无妨，笔者用Badcopy这个超强的坏盘拷贝工具几下就把它们搬到了硬盘上，但接下来的问题是音乐无法播放，这该如何是好呢？

Badcopy及其他烂盘拷贝工具的工作原理是，如果遇到无法读取的位置，就自动跳过它，并填充预定数据到目标文件，以继续复制剩余内容。复制下来的文件只是表面看似完整，但实际有不少损坏之处。既然有损坏，那就想办法修复好了。笔者在天空软件站"翻"了半天，终于找出All Media Fixer这款文件修复工具，其下载地址是http://www3.skycn.com/soft/15338.html，体积1605kB。

软件的主界面**如图1**所示，首先执行"文件"→"添加文件"把要修复的MP3添加到列表中，然后执行"工具"→"修复"即可开始修理文件，**如图2**。

修复的成功率得看音乐的损坏程度，这些烂盘上拷下的MP3修复成功率大约有60%，考虑到盘片的磨损程度，笔者已很知足了。

另外，这款工具还可修复WMA、WAV音乐，以及一些视频和图形文件，有需要的朋友可以试试！

一句话技巧

进行BT下载时，有时明明很多电脑连接着本机，但下载速度依旧很慢，这种现象其实是很正常的。因为交流并不等于有速度，事实上，由于各种原因很多主机并没有与本机进行实际的数据交换，而很多BT下载软件会限制单个任务的用户连接数，这时只会在这些人当中进行"交换"现象，如果能连接上有流量的其他用户，就可提高下载速度。

安徽 崔进

走进露西的衣柜

——管窥奇幻世界

■北[illegible]wing

有人说2005年是“奇幻小说年”，大批奇幻小说在中国出版。也许你错过了《诛仙》这本代表本土奇幻特色的作品，但是你无法忽视小说《哈利·波特与“混血王子”》的全球同步发行和网游《魔兽世界》的巨大诱惑。所以就由Littlewing——这个既是万智牌高手又是WoW60级“圣骑士”的资深玩家，谈谈他在奇幻世界中最喜欢的东西（注：标题中的露西是著名奇幻小说《纳尼亚编年史——狮子、女巫、与衣橱》的女主角，她的衣橱，是通往奇幻世界的大门）。



图1

说起跟奇幻的缘分，要追溯到很久以前。记得自己玩的第一个正统的奇幻游戏是《博德之门》（图1），对我来说，这其实不是件好事。因为自此之后，我习惯性地把我接触到的RPG与《博德之门》作比较。结果，使我能接受的RPG游戏越来越少。而黑岛倒掉之后，我就再也没玩过其他公司的RPG。有人说，“黑岛死了，这个世界上再没有真正的RPG。”我想对我来说也许真的是这样。痴迷于《博德之门》，也使我更想了解关于这个世界的一切，而《博德之门》所描述的“被遗忘的国度”只是奇幻世界的一小部分而已。当时，国内与奇幻有关的资料很少，市场上能找到的奇幻文学，也仅有《龙枪编年史》系列、《龙枪传奇》系列、《克莱恩魔法传》、《黑暗精灵三部曲》和《血脉四部曲》等几部，后来《地海传奇》、《最后的独角兽》、《哈利·波特》（图2）等书的上市，让奇幻文学的门槛变得更低，也有更多人接触奇幻，此3本书和《黑暗精灵三部曲》、《龙枪编年史》均在当当网中买得到。然而，自从第三波停止代理单机游戏，《黑暗精灵》和《龙枪》系列的故事，国内读者也就无缘读到。奇幻世界中还包括许多奇幻音乐（http://ssmusic.5d5y.com/）、奇幻动漫（http://www.qhtd.net/）和奇幻图库（http://www.fantasyweb.idv.tw/yilu/）等等多方面内容。



图2

龙骑士城堡（http://www.cndkc.net/ ）是国内资讯最丰富、更新最快的奇幻站点（图3）之一。在这里你能找到很多国内市场上无法找到的奇幻文学。尤其是国内读者喜欢的《黑暗精灵》系列，在《血脉四部曲》之后，便停止了出版。然而黑暗精灵崔斯特和他的黑豹关海法、还有矮人布鲁诺、神箭手凯蒂·布莉儿、杀手恩崔立等人物的故事，还远远没有结束，可国内已经没有正式的译本了。在龙骑士城堡，一直保持着很快的更新速度——丧失了信心的沃夫加近况如何？杜德蒙和他的海灵号将驶往何处？恩崔立和崔斯特的恩怨能否作一个了断？精明的佣兵头子贾拉索的真实身份是什么？一切都会在新的黑

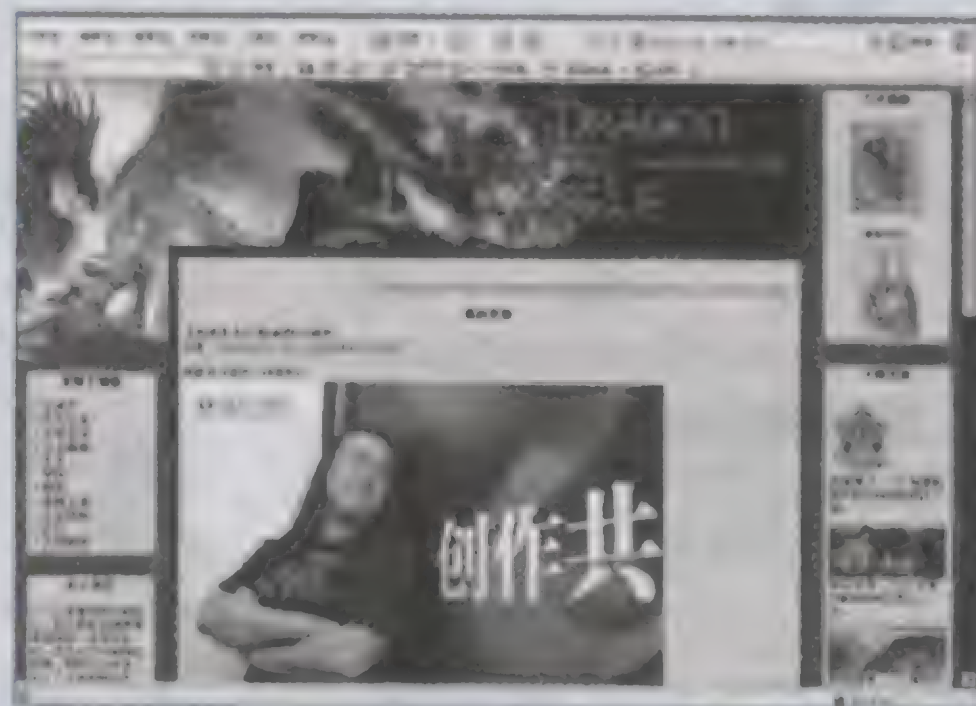


图3

暗精灵故事中揭开面纱。龙骑士城堡与一般的奇幻站点“专”的特点不同，更加平民化和大众化，除了本身拥有大批的译者能最快地提供新作的译文外，同时也提供各地奇幻读物的出版信息。



图4

然而，奇幻的瘾是改不了的，于是我开始从网上寻找与奇幻有关的文字。越是小众的爱好，追随者就越痴迷。就好像朱学恒（图4）从一个普通的奇幻爱好者到翻译《魔戒》、成立奇幻基金会。奇幻迷不仅仅包括读者，更使许多喜欢创作的网络写手投身其中，在不断完善的奇幻世界中，撰写自己的传奇。在网络上，我找到了许多奇幻迷自己翻译的作品和同人作品。


图5

大法师之塔（http://www.mageb.com/darksolar/index.htm）是国内较为专业的奇幻资料站之一，关于奇幻游戏的世界设定、游戏规则等十分详尽。对于新手来说，这里的资料足够看上个一年半载。虽然我不太喜欢这里黑绿相间的风格（图5），但这里几乎提供了所有国内外奇幻站点的链接，仔细寻找，总有你感兴趣的东西。

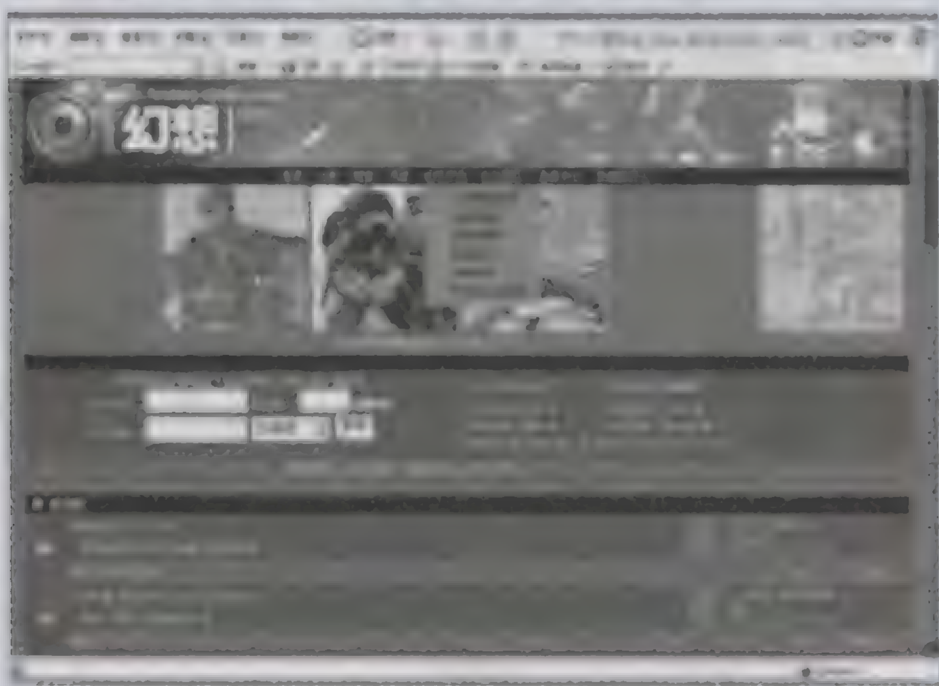


图6

《幻想》是国内比较知名的奇幻刊物，目前《幻想》的网站（图6）正在改版，但论坛依然开放（http://yoyo.fantasy-studio.com/bbs/）。这里主要是讨论奇幻画作、美术的读者聚集的地方。在这里你能找到许多原创的奇幻美术作品，相信网站改版后，内容会更丰富。《幻想》论坛的另一部分内容是对欧美漫画和插图的讨论，论坛中也有许多欧美插画大师的作品，值得有志于此的人学习。

我对奇幻的另一个爱好来源于万智牌（图7）。大学时，一篇《大众软件》上的广告，让我和几个朋友玩起了万智牌。那时一个补充包（图8）就要29元，对于一个月只有三四百元生活费的我们来说，实在是种奢侈品。无奈我陷入其中不能自拔。万智牌有着完善的背景设定，它的故事发生在一个叫作多明尼亚的大陆上，在这里，魔法是统治一切的力量，而法师们终极的目标，是能够掌握穿梭时空的力量，自由地在时间和宇宙中穿行，只有少数几个人达到了这种境界，他们被称为“旅法师”。本以为只是玩玩而已，没想到这一玩就是好几年。在第一次参加正式比赛获得冠军之后，我组建了自己的万智牌战队——Zealot。在这几年间，我和我的队友得过多少次国内比赛的冠军，实在是记不得了，而且我们也经常去国外比赛。至今，Zealot仍然是国内最强的战队。


图7



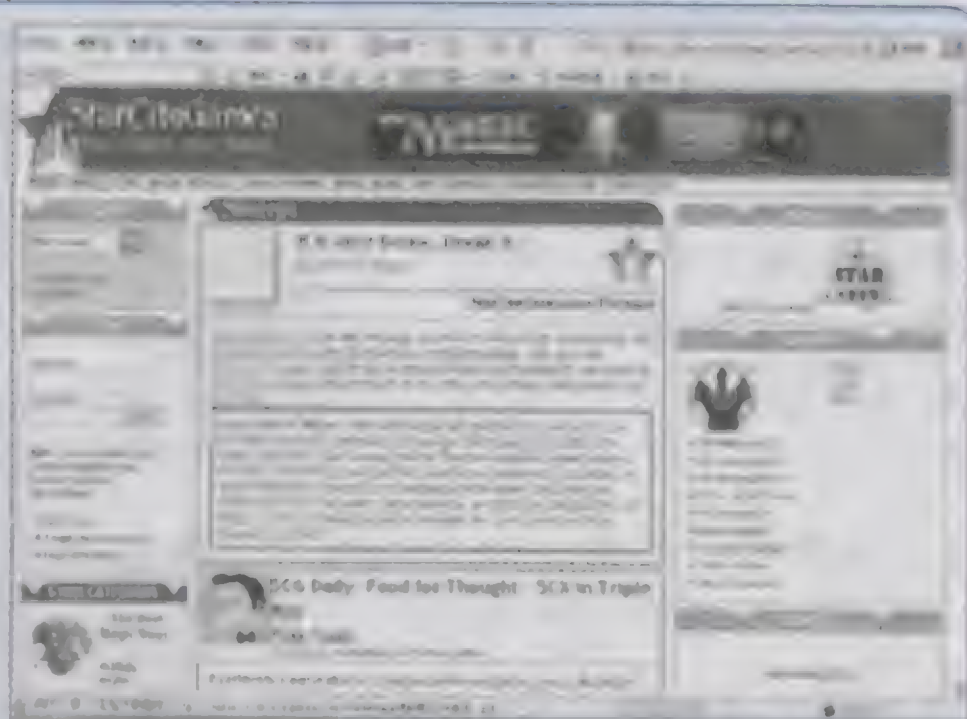
图8

玩万智牌的时候，我最常去的就是多明尼亚论坛（http://www.mtgchina.net/bbs/）。这是由北京一家万智牌店主建立的论坛，经过几年打理，已经成为国内最专业、也几乎是唯一的万智牌爱好者讨论区（图9）。在这里，那些渴望提高技艺的万智牌玩家可以参与到讨论中。同时，多明尼亚论坛还提供对网上万智牌的帮助，比如威士智官方网上对战游戏“MagicOnline（简称MO）”帐号的申请等等。同时，论坛也提供卡牌的网上交易，建立了一套比较严密的网上交易流程。当然，玩家自己交易还须谨慎，而与论坛“申请专区”的店家交易，可靠性就比较高。不过，由于国内万智牌水平不高，所以有价值的文章并不多。玩家要寻找更先进的资讯和套牌设计方案、限制赛思路，还是要去国外站点查询。Brainburst.com是中国玩家常去的一个站点，它提供很多套牌可以直接拿来使用，而且这些套牌都是国外高手设计的，但是对于提高水平帮助不大。我更喜欢去的是Starcity（http://www.starcitygames.com/magic.php），这里的文章层次更深，涉及面更广（图10）。对于喜欢收藏和喜欢新鲜事物的玩家，可以去mtgnews（http://www.mtgnews.com/）看看。mtgnews最大的特色就



图9

是它的卡牌查询系统非常全面，可以很轻松地检索出历史上出现过的所有卡牌，并且都是清晰的大图。planetmtg (http://www.planetmtg.de) 是一家非常全面的德国网站，不用担心看不懂德文，因为这家网站主要的内容，就是把其他网站的精彩内容链接过来，所以在这里你能发现许多有趣的万智牌网站。


图 10

由于万智牌，我也结识了许多喜欢其他桌面游戏的朋友，比如战棋和跑团。所谓跑团，就是玩家本人来扮演游戏中的角色，完全通过语言的描述，在DM（地下城城主，也就是游戏设计者）设计的世界中冒险。与电脑游戏不同，跑团玩家所处的世界，完全是由DM创造，也许未必像游戏中那样合情合理或者严谨，但是却充满想象力和无穷的变数。我扮演了DM的角色，记得那时写剧本真的很累，还要布置战斗场景、陷阱、迷题。更重要的，是应对玩家的问题，并且给他们合理的解释，对他们的行为作出公正的判断，而我却乐此不疲。不过我也有自己的人物，是一个奇幻游戏中少见的职业——吟游诗人。在我累了的时候，我会把DM的工作交给一个团员，自己去冒一把险，也看看自己设计的世界到底是什么样子。

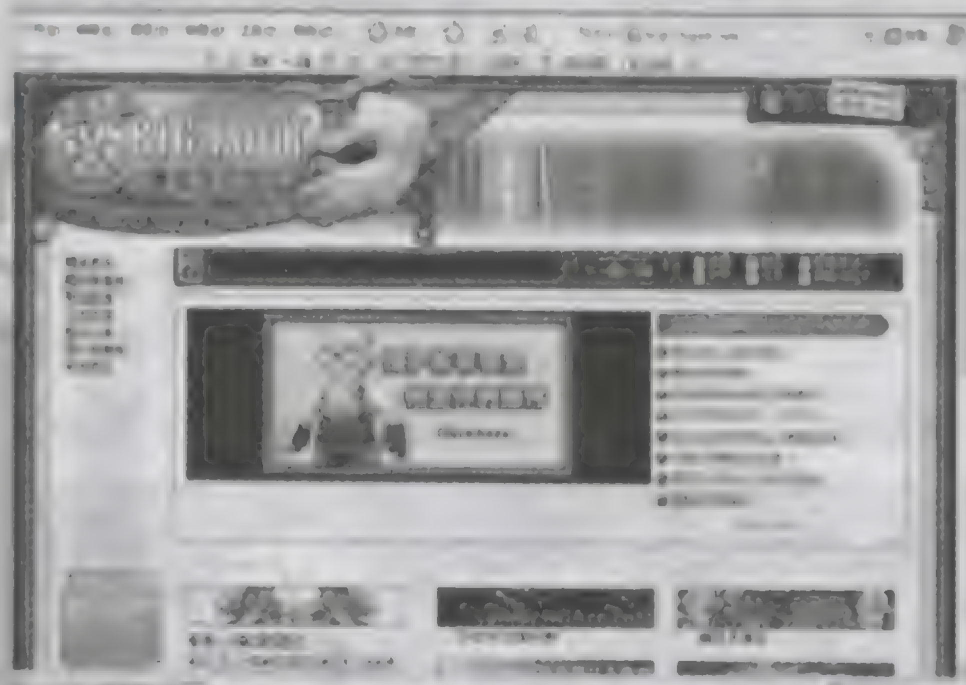
记得一日痴迷于桌面游戏的朋友在QQ群中谈及《魔兽世界》，被群起而攻之。在他们眼中，桌面游戏才是真正的游戏，而一切基于电脑的游戏都是旁门左道，双方争论不休，最后不欢而散。其实，游戏就是游戏，无论在桌面还是在电脑上，区别仅仅是载体不同而已，又何必分得那么清楚呢？NTRPG (http://dndgame.net/main/) 就是一个非常专业的RPG站点（图11），它的内容以电脑上的奇幻游戏为主，在这里你能找到《博德之门》《狮心皇》《异域镇魂曲》《冰风谷》（图12）等许多经典游戏的丰富资料，装备、物品、任务、背景、角色、攻略等等一应俱全。对于怀念经典的玩家，这是个好去处。


图 11



图 12

如果不是有了《魔兽世界》，我可能还会继续玩下去。《魔兽世界》的诱惑实在是太大了。喜欢它，并不是像喜欢暴雪其他的游戏一样，因为那些游戏有着严谨的规则和极富挑战的PvP模式，而是因为在这个游戏中，我真正能体验到“奇幻世界”的感觉，《魔兽世界》的编年史（http://www.wowchina.com/info/story/story.htm）就是一部伟大的奇幻文化作品。从魔兽争霸系列一直延续下来的故事和世界设定，到了《魔兽世界》已经非常完整。整个艾泽拉斯大陆，充满可以探索的秘密、无数未知的传奇。最让我惊讶的，是暴雪设计师真正能做出奇幻文学中描述的那一幕幕充满想象力的场面，比如龙威——在奇幻文学中，龙是最强大的生物，而它们最重要的攻击手段之一，就是龙威。当龙从天而降的时候，底下的人会被龙威震慑，失去抵抗的意志和信心。恐怕每一个《魔兽世界》的玩家都不会忘记自己第一次面对黑龙公主奥尼克西娅的场面。每当它说出“你要明白你的处境，凡人！”的时候，你就知道，有一位队友牺牲了。当它在第三阶段施展群体恐惧的时候，所有人都会不由自主地逃窜，那种内心的恐惧和慌乱，就是龙威的震慑。


部分《魔兽世界》的相关网站也是了解奇幻世界的窗口

目前绝大多数市面上的网络游戏，都以奇幻为背景，不管游戏中的魔法也好，剑技也罢，大多都脱离不开一个完整的世界观背景。所以在玩游戏时多看一些奇幻文学作品，也会对玩游戏有很大帮助。在《魔兽世界》中我组建了公会，并且和其他的会员一起，挑战游戏中最强的怪物。玩万智牌时我有自己的Zealot战队，并且Zealot至今仍然是国内最强的战队。博大的奇幻世界中包含的并不仅仅只有游戏，电影、小说、漫画甚至音乐等等都是重要的组成部分，而这些都是我非常喜欢的。我想我与奇幻世界的不解之缘，也许永远都不会结束。

小样！穿上马甲我还认得你！




■上海 Scott


图1

编者语：

不知何时，马甲这个本来平凡的衣物名（图1），已成了网络领域必要的装备。也许你已经厌烦了一成不变的正面女形象，羡慕那些丰富多彩的生活，那么就勇敢地穿上马甲，展现出自己可爱的一面。或者你厌倦了平凡生活，想当一个狂放不羁的天涯浪子，体会仗剑网络江湖的感觉，你也可以穿上马甲，去网上潇洒走一回……本文将对马甲文化作一研究，请听作者慢慢道来。

“马甲”一词的成名，来自于著名小品演员赵本山（图2，图片转载自新浪网）在春节联欢晚会上表演的一个段子。赵大叔一句：“穿上马甲我照样认得你！”活脱脱地描绘出某斑竹看着网上众生在论坛不停换ID灌水而发出的感慨。于是好事者就把马甲这个词移植到网络上，这下成了神来之笔，竟然一下子把笔名、ID，这些看似文绉绉的词汇，平民化、通俗化、亲切化了。而缝马甲，穿马甲，脱马甲，拆马甲等等系列词汇都现身了，俨然使马甲具有了文化性。


图2

关于对马甲文化性的探讨，来自于跟朋友的闲聊。他告诉我，其实马甲早就有人用了，你看中外那么多作家、名人不早就开始用马甲了么？鲁迅（图3）不就是周树人的马甲么？鲁迅先生可算是马甲专家了，先生一生用过140多个笔名，从最早的“隋洛文”“洛文”等，到后来的“鲁迅”。但他换马甲的目的不是图新鲜，而是为了躲避旧社会的迫害。而且他的很多笔名都很有讲究，如“戛剑生”，就充分表达了青年鲁迅拔剑而起的战斗激情。而广为人知的笔名“鲁迅”成了“主ID”，取名有三意：一是母亲姓鲁，二是周鲁是同姓之国，三是取愚鲁而迅速之意。大作家茅盾（图4）一生所用的笔名之多，仅次于鲁迅。除署用玄、明心、M·D、止敬等外，一些影响深远的译文如《共产党的出发点》《美国共产党宣言》等均署名“P生”，也可以算作马甲专家了。国外的作家在马甲使用方面也毫不逊色，比如英国的勃朗特姐妹，说起其原名


图3


图4



图6

知道的人并不多，但是提起《简·爱》(图5)的作者柯勒·贝尔（图6）和《呼啸山庄》的作者艾里斯·贝尔，就无人不晓了。这两个贝尔的名字是勃朗特姐妹的马甲。因为当时英国还比较保守，女子写作十分少，为了避免麻烦，这两姐妹就用马甲创作了两篇传世之作。如此看来，无论是在网络上还是在现实生活中，中国还是外国，马甲的使用都是非常频繁的。



图5

下面笔者开始实地考察各大论坛的众马甲，与你一起分享马甲在普通人心中的含义。

网络中人为什么要使用马甲呢？这个问题还要他们自己来回答……

SOHU论坛的"名字，没有解释"：我错误地爱上了一个人，我觉得不该，所以我想用名字的转换躲开。我想躲开自己，我想躲开那种追寻的目光。换名字，换心情，而已，而已！

MOP的"【北京联盟之Antibody】大脑门"：我喜欢玩角色扮演的游戏，如RPG；喜欢演别人，陶醉其中，并且还想降低别人的戒备心。

MOP的"【猥琐教徒】sjzhuang861224"：用陌生人的身份更容易打听到想知道而不便知道的事情。既然能被看出马甲，要么是故意被发现的，要么就是隐藏水平太差，马甲穿反了。

MOP的"【北京联盟doomrain】端木"：人是有N面性的，马甲就是为了展现自己不希望被人发现的另一面，或软弱或猥琐或……



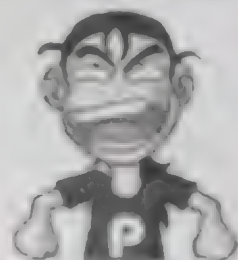
天涯的"虎排鸡蛋汤"：因为爱美之心人兼有之，而"花马甲"漂亮，尤其是资深的马甲，类似于正装的作用。

天涯的"冰块"：马甲就是不敢让别人知道自己的ID，是说怪话、骂人、捣乱专用的ID。公开了的双ID、3ID，不算马甲。

天涯中一位MM的回答让我觉得喷饭：为啥换马甲？天凉了，加件马甲呗！想换就换，换得漂亮！怎么了？我就有个马甲就叫这个名字！

与这些马甲使用者的交流真的让人捧腹。他们使用马甲的理由都不一样，可惜的是不能采访一下那些曾使用马甲的名人，估计他们的理由会更有意思。根据我与这些网上朋友的交流以及在各大论坛潜水后的细心观察，总结出几种马甲类型，各位可以把自己的马甲与其对号入座。

1.做贼心虚型



做贼心虚型是大多数人缝马甲的原因。因为灌水在论坛上被封ID，但还是想灌水，怎么办？换马甲上啊！于是注册了多个马甲，想换就换，其实说白了还是为了掩盖自己做的亏心事。但其行为和主ID的举止还是一致，熟悉的人一眼就看出是马甲！

2.自恋型

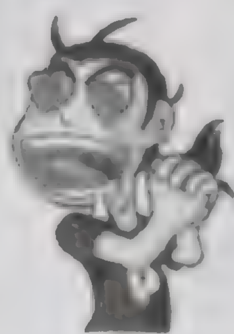
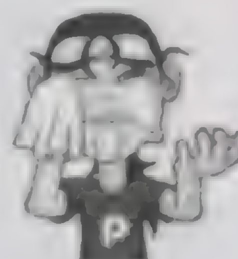


图7

现在使用这类马甲的人非常多，其目的就是为了换个ID吹捧自己或者别人，以达到在该论坛提升名气之功效。这类马甲使用者的心态很像某网络红人，目的就是为了迅速蹿红、提升知名度和混出个人气。总结下来，这类马甲主要用于提高原ID或其他ID的知名度。而且越崇拜原ID越好，最好使劲捧，用很多的马甲来吹捧（图7）。但是吹捧得太露骨，则容易被察觉。

3.长期压抑型



这类马甲主要出现于情感论坛和生活版面。现实中有许多烦心事，无法解决时会到网络这个虚拟的社会中去倾诉。尤其是MM，如果她失恋了（图8），就会因为想要发泄内心



图8

的郁闷而乱发帖子，这种帖子又不好意思用主ID，所以就会换马甲了。此类马甲会用不同的ID，但发很多既罗嗦又雷同的帖子，初看让人觉得可怜，时间长了也会让人烦。

4.雷锋型



这种可是好马甲，就像做好事不留名的雷锋（图9）。比如说我有位朋友的ID是"法号老僧看缘"，

在天涯情感版上替人看缘、排忧解难，喜欢帮人但不需要别人回报他，于是经常换不同的马甲上去帮别人分析情感、指点迷津。还有一些技术论坛上帮人解决困难的大侠，也是这种好人。这类马甲是红马甲，值得敬仰！


图9

5.吸引眼球型

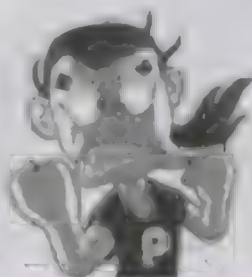


有些人对主ID有了深厚的感情，又因某次灵感突现想出新ID，在不喜新厌旧的情况下，开始在某段时期穿上了新马甲。那些标新立异的ID，或者易记、上口的马甲，总会让人眼前一亮，如果再加上文字水平实力超群，那肯定能在论坛上吸引人气与眼球了。这里我想起以前西安交大BBS上的ID"王小二"，让人一下子就记住了。而且王小二文风犀利，见解新颖，吸引了很多眼球。此类马甲在现实中运用得更加广泛，如几米（图10）


图10

漫画，其作者几米也是一个马甲。其原名是廖福彬，因为他自己非常喜欢"几"字，平时提笔练字时也习惯写"几"字，于是就放弃了使用他的英文名字"Jimmy"或者音译"吉米"，而且几米看起来确实有点不一样。除了他的漫画好外，几米的马甲对他名气的提升也帮了大忙，估计现在很少人知道他"廖福彬"这个主ID了。所以，马甲缝得好，作用是非同凡响的。

6.粉丝型

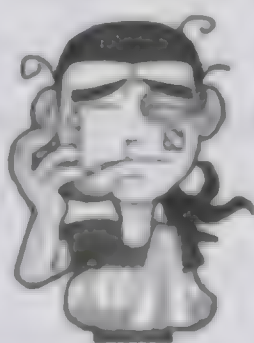


在各个人气稍旺的论坛上，总会有几个ID很抢眼或者权利比较大的（如上文所提到的吸引眼球型马甲），例如斑竹、站长了，于是乎就会有一些粉丝想去模仿他们，因此也出现了很多粉丝型马甲。比方说《大众软件》有位编辑的ID是"大漠小虾"，于是在晶合后院里就有他的Fans注册了小漠大虾、小漠小虾等等系列的马甲来"追"他。这种类型的马甲在各大论坛、BBS上是随处可见的。

7.一语双关型

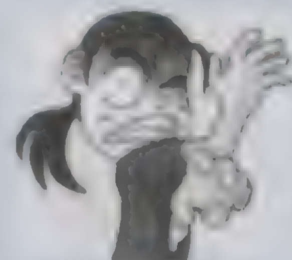


有些马甲的取名非常有意思，一个名字通常隐讳地表达两个甚至多个意思，一语双关，使用这类马甲的人一般都很聪明。比如天涯上有个马甲"我得爱情"，你可以理解为他手误，本来应是"我的爱情"；也可以理解它为"我得到了爱情"，一语双关。晶合后院里有个ID叫"中华2B多盗版"，也是这样的意思。表面上是讲铅笔问题，其实还暗含了对论坛中的马甲泛滥和愤青式发言的讽刺。中国的很多作家都是这方面的高手，在过去很多话是不能说的，对社会的不满是不能表达出来的，说出来是要杀头的，所以一些作家只好借助作品中的人物名来隐讳地表达自己对社会现象的看法、对旧社会不公平体制的不满和



对现实的嘲讽。比方说大名鼎鼎的曹雪芹，其在《红楼梦》里的很多人名都是双关的，如贾宝玉（假的宝玉）、甄士隐（真士隐）、甄英莲（正因怜、正因为可怜）等等。这样的一语双关的例子实在是太多了，看来古人在使用马甲方面早就是高手了。

当然，马甲的种类肯定还有很多，这里只是列举几类，但已概括了大多马甲使用者的心态，也是社会文化在网上的一种体现。



马甲文化的盛行，也相关地催生了一些文化新词。这些新词在一定程度上，形象、生动地描绘了笔名或者马甲的真实含义。

缝马甲：在某个论坛上新注册一个ID，包括为构思这个ID所做的事情，这与现实生活中缝制一件马甲是很类似的；

裁缝：指经常注册很多个ID的人，就像做马甲的裁缝师傅一样，这个比拟也算是蛮贴切的；

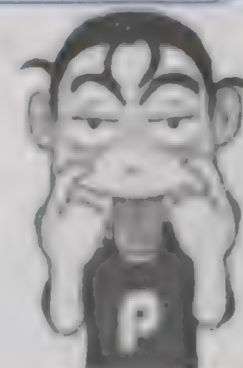


穿马甲：在论坛上用主ID外的ID发表帖子、灌水等系列行为；

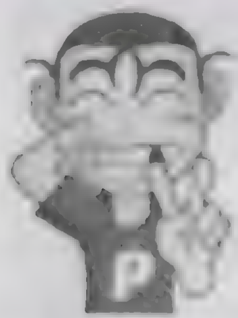
脱马甲：在论坛上用主ID发帖，而不用其马甲发帖；

拆马甲：指的是在论坛上公开宣称放弃马甲或者将马甲ID注销等行为；

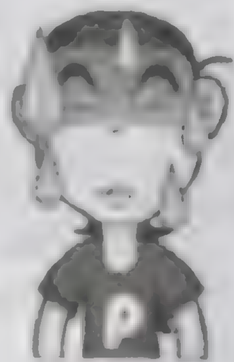
晒马甲：就如同生活中，一件马甲很久没有穿，害怕长毛了，就会拿出来让太阳晒晒。某ID长久没有发帖、害怕被朋友忘记，所以出来发个帖子。



和一位版主朋友笑谈，看现在网络论坛上各类马甲风起云涌，就像看社会生活中的一个假面舞会。虽然人人都戴着面具，但面具后面仍是一颗颗驿动的心。他们在用马甲做些平常自己不敢做的事情，



说些自己不敢说的话，何苦呢？就像做贼心虚型马甲，何必去做贼哪？君子坦荡荡，小人常戚戚。只要怀着一颗平常的心，在网上大可不必像做贼一样辛苦地换马甲。对于自恋型马甲，送上一句话——"驭横先驭气，降魔先降心"，还是先学好心魔的控制，才不会去露骨地显摆，做人还是厚道一点好。网络也是大家共同的家园，不要把论坛当作自家的菜园，想怎么灌就怎么灌，想怎么发泄就怎么发泄。其实愈喧嚣愈寂寥，愈是网上个性张扬者，可能愈是网下的失意者。不要因为自己的失意而肆意去网上发泄自己潜意识中一些丑恶的东西，像妄语、猜忌、辱骂、恐吓等等。这一方面影响了网络世界的清净，另一方面也丑化了自己在网络文化中的形象。



总结下来，马甲文化其实是社会文化的一个部分，而且其历史源远流长。各位名家早就在使用马甲，用于避免麻烦、表述自我，就像鲁迅、几米等，已经让大家几乎忘了他们的真名。这样的马甲含义深刻，作用积极而显著，属于马甲的主流文化。现实生活中的许多事情都会延伸到网络中，马甲也一样。在更多人的心中，马甲已经开始带有贬义，原因就是许多人穿马甲是为了灌水、吵架、对骂、吹捧等等。长久如此下去，现实中可以挡风御寒的好马甲就会像"小姐"一词似的被人们所不齿。马甲还会一直伴随我们在网络中前行，而对于这个亲密伙伴，我们应该更加爱护它。



编后语

据说马甲作为服装的一种，已经有2000多年的历史，它一直为人们挡风御寒而克尽职守。当时间带我们走进21世纪，随着科技的飞速发展，马甲在网络文化中又被赋予了新的历史使命。网友以自己所起的第一个或最成功的那个网名当作他的主ID，而这个躲在屏幕后面的家伙如果再用其他ID上论坛发帖捣乱，就会引来别人模仿赵本山似的回应："小样儿，穿了马甲我就不认识你啦！"

网络中的ID有时代表着一个人的文化素养和兴趣爱好，于是天文地理、古今中外凡是能当名字使用的汉字几乎全都派上了用场，名流侠士的大名信手拈来，按照自己对文字的理解稍加修改后往往有出人意料的效果。用马甲来随意挥洒自己的情感，自由地选择符合自己情绪和个性的名字，出入论坛、聊天室均能引得众人瞩目。马甲在网络上的落脚处不仅仅局限于论坛、聊天室，QQ一类的IM即时通信软件也一样是它的安乐窝。



每次论坛发生大规模"砖战"的时候，也是马甲诞生且最为活跃的时候。这是因为大家都了解拍砖讲究的是研究对手的漏洞，才可以作为自己进攻别人的利器。而此等马甲的最大好处就是指责别人的时候自己"家底"是一片空白，所以对手反击的时候便无从下手，这样的土壤也纵容了更多人穿上马甲加入混战的行列。另一方面，有些人为了不影响主ID已经建立好的形象，或者不想为所作所为负责任时，临时缝个马甲轻装上阵的情况也是很普遍的。

一件光鲜夺目的马甲，往往包含了主人冥思苦想的智慧结晶或深刻含义，或者是某段时期的内心感触。有些人喜欢马甲，他们认为人是具有多面性的，用不同的马甲展示自己不同的性格，说些平时不方便说的话，做些平时不方便做的事情。也有的人不喜欢马甲，因为某些马甲往往成了释放现实压力的ID，吵架骂人、灌水这些事情成为这些马甲的专利。其实与其它事物一样，马甲不以个人的喜好为转移，它会一直存在下去。但不管怎么变，穿上马甲还是你，该是啥样就是啥样，频繁地"换马甲"终究是徒劳无功。名字也好、马甲也罢，总会或多或少地打上某些自己独特的烙印，正像人的面孔不会因为改个琅琅上口的名字就变得魅力无穷一样，语言习惯、文字风格当然也不会因为换个ID就截然不同。网络也是现实社会的延伸，它有自己的规矩和道德标准，每个社区或团体都有不同的行为准则，若你选择加入了这个社区，就要接受这里的约束。这个约束是为了维护社区共同利益而制定的，你违背就造成对别人的伤害，对其他人利益的侵犯。随着朋友间相识相知，网络也会与现实逐渐融为一体，所以请朋友们珍惜自己的马甲，不要使它蒙羞。

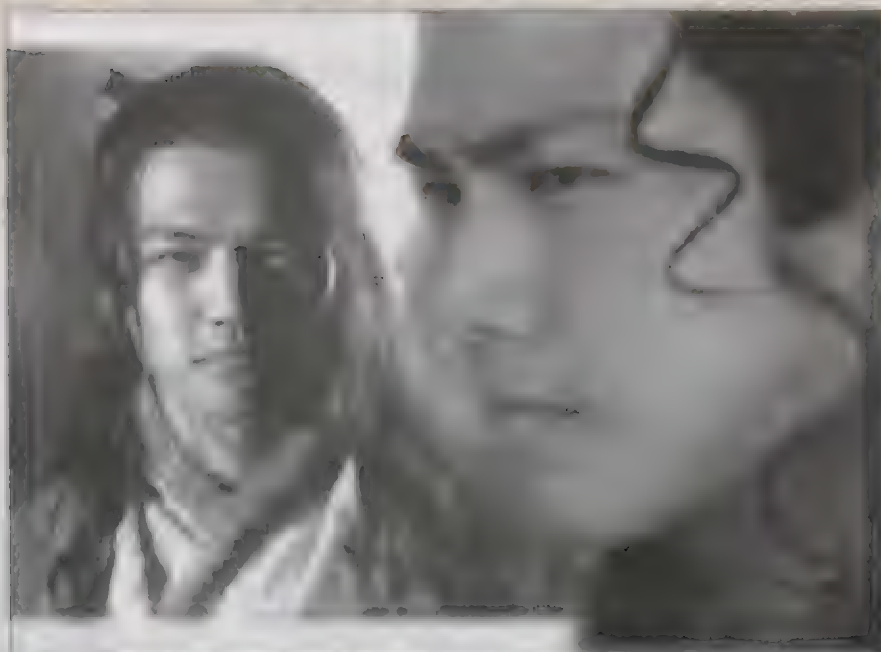
网罗天下

■北京 哈里菠萝

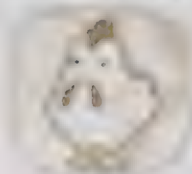


逆水寒之《红叶舞秋山》

http://aqzbz.nease.net/hy3.wmv



话说笔者某日误打误撞入一论坛，赫然发现一帖子上书"为人不识'逆水寒'，说尽江湖也枉然——赏'红叶舞秋山'"，顿时一股不屑之情涌上心头。武侠名宿温瑞安的《逆水寒》我是拜读过，但电视剧版的倒还真没看过，难道真如发帖者所言，是人就一定要看？好奇心还是让我点开了这部根据电视剧剪辑而成的MV《红叶舞秋山》。不看则已，一看顿觉一种"逆风千里乱云飞"的豪情油然而生。傲视天下的霸气配上那场"决战紫禁之巅"的画面，将原作中顾惜朝（香港演员钟汉良饰演）的"奸邪"演绎得惟妙惟肖。小顾笑起来时的无邪、算计时的毒辣、眉目一挑时的英气、睫毛一垂时的妩媚，估计又得迷倒一批钟汉良的Fans了……



月夜送葬——魔兽世界镇魂歌

http://download.91.com/soft_down.aspx?id=334517



2005年10月24日，网络游戏"魔兽世界"四川三区黑暗之矛（PvP）服务器传出噩耗，部落公会"黑暗风暴"的一名玩家（ID：形式主义）因出差不幸车祸身亡，公会成员以特殊的活动对他们亲爱的战友表示了悼念。黑暗风暴的主要成员集体登上贫瘠之地最高峰的顶端，面向巨魔出生地森金村呼喊着他的名字，并全体跪下默哀3分钟，每人都用自己的方式纪念这位为人耿直的战友。接下来大家都穿上了统一的白衬衣，整齐地排起了长队，从贫瘠之地出发，游历整个艾泽拉斯大陆，也是他曾经战斗过的地方！MV就从这里开始……

死者长已矣，生者常戚戚。让我们在怀念这位逝去朋友的同时，也请珍爱自己的生命吧。



Mr.Gnomely

http://download.91.com/soft_down.aspx?id=335361

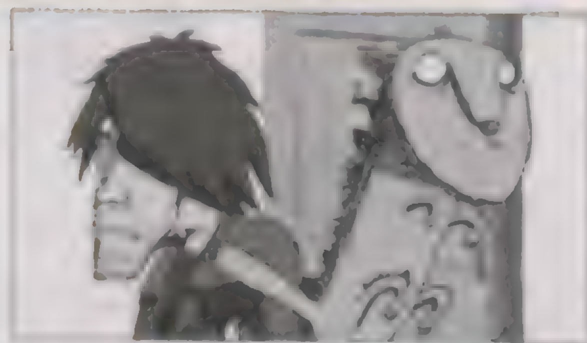


看完了上面的镇魂歌，想必大家的心情未免会有些沉重。现实生活中就是有了那么多孤寂的人，才会想去网络世界中找寻属于自己的另一片天空，借以抒发心中的抑郁之情。同样是一部来自"魔兽世界"的MV，讲述的是联盟方的侏儒先生独自坐在冷清的铁炉堡地铁站，在那发着牢骚，吐诉被女友（暗夜MM）抛弃的无奈。片中的暗夜MM与侏儒先生一唱一和，诙谐的曲调加上滑稽的动作，把一个"闷骚"的主题表达得淋漓尽致。背景音乐取自欧美玩家熟悉的音乐Mr.Lonely，天衣无缝的剪辑和恰到好处的节奏控制，乃《魔兽世界》MV的上乘之作。



"2005第二届金龙奖原创动画漫画艺术大赛（OACC 2005）"动画类金奖作品赏析

http://comic.qq.com/a/20051107/000049.htm



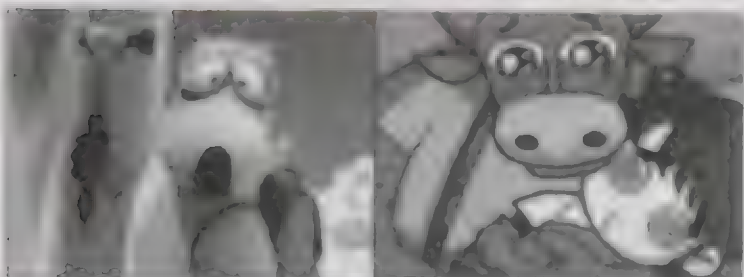
金龙奖原创动画漫画艺术大赛的宗旨是"展示原创成就，挖掘闪亮新星，褒奖创新精神，发展动漫产业"。本届OACC同样也涌现了一大批国内优秀的动漫爱好者及从业人员，堪称未来动漫业的希望之星。因篇幅所限，这里仅向读者介绍此次比赛动画类金奖作品《生活原来是这样》一个人给了一个乞丐一个硬币，由此引发出了3条故事线索。一些人相遇了，一些事情发生了，但相遇的人未必知道他们为何会相遇。其实生活本来就是这样，自己的命运也许就在不经意间被一些人、一些事所改变。只有本着一颗平常心的态度去对待，才是生活的真谛。

铿锵二重奏——雪山熊弟VS笑翱轩辕



http://happy.enet.com.cn/html/zhuanti153.html
http://happy.enet.com.cn/html/zhuanti212.html

两款同样是搞笑类的动画作品。不同的是：前者为韩国某不知名团体创作的3D卡通动画，描述的是一只衰熊在生活中发生的一系列爆笑趣事，绝对够Cool；后者则是国内大名鼎鼎的动画工作室"其卡通"为网络游戏《轩辕II——飞天历险》精心制作的2D动画"笑翱轩辕"系列（目前更新到第五集），玩过此款网游的朋友想必对动画中出现的"修罗男""镜女"等印象深刻吧。如此丰盛的恶搞盛筵，您可别撑着哦～





天下布武·斗剧2005

http://pic.ahgame.com/kof/powereasy/Soft/Special/doujuofive/Index.html



"斗剧"是一个著名的电子竞技赛事，由日本著名的游戏杂志《月刊ARCADIA》主办，全名为"斗剧 SUPER BATTLE OPERA（斗剧 SBO）"。比赛项目主要包括一些国际上知名的街机格斗游戏（拳皇、街霸、侍魂等）。初届"斗剧"从2002年12月开始，近年来由于提供了海外选手的参赛名额，使得其成了国际性的格斗游戏大赛。这里放出"斗剧2005"所有比赛项目的决赛片段（需注册并挣论坛积分），感受一下格斗游戏的最高境界吧（说句题外话，大软什么时候也能举办如此重大的赛事就好了）！



Flash中的"好莱坞大片"：Ninjai

http://www.flash45.com/html/24/



由"美国原子动画"投资、"亚洲华人团体"制作的精美Flash大片Ninjai，一经推出便震惊整个Flash界。世界Flash联盟称其为目前最具艺术性、代表性、表现力的Flash作品，被誉为Flash爱好者的教科书、典范作品。Ninjai的本意是"忍者、武士"，它讲述的故事其实很简单：一个武艺出众的小孩子，在前往一个叫作Yumouri的村庄路上，遇到了一群强盗的追杀。但他凭借出众的本领一一化解，直到引来了强盗的头目。在对方人多势众的情况下，他被抓住并放进了一个可怕的死亡之潭。最终他在死亡之潭中复生，并与强盗头目决一生死（目前更新到第12集，未完待续）。



手机怪谈——高中生拍的DV作品

ftp://ourdv58796:ourdv@www.ourdv.com/dv4/剧情/手机怪谈/1.rm



褪下影片中诡异的外衣，它其实讲述的是一个悲剧。从故事开头，女主角独自一人在空旷的校园徘徊时，就预示着这部影片的灰色，故事结尾，女主角悲伤地闭上眼睛，往事画面一幕幕呈现——两个昔日好友对着玻璃橱窗在路灯下梳头……整个事件的发生仅仅由一个误会引起，而这个误会直接导致了4个人的死。想想看，原本青春就是如此，在猜忌和误会中，悄悄地逝去，曾经爱的、信任的人就这样消失了……最难能可贵的一点是，这部DV是由安徽省淮北市第一中学的高三学生所拍，影片里隐约透露出的那悄无声息的伤感，或许就是对高中生活青春、友谊的怀念。

编者按：经过晶合实验室诸位评测人员讨论之后，我们决定不拘泥于分类按编辑选择奖之类的传统方式，而以这种乱弹形式作为2005年最后一期硬件栏目的开始。本文提到的厂商或产品不一定是该领域最强的，但一定是有个性的。我们本期还在栏目中安排了一系列年终盘点文章，如果想更详细地了解2005年硬件领域方方面面的变化，不妨先睹为快。



之2005年终硬件乱弹


小虫


狂暴鸭


魔之左手


电子土豆

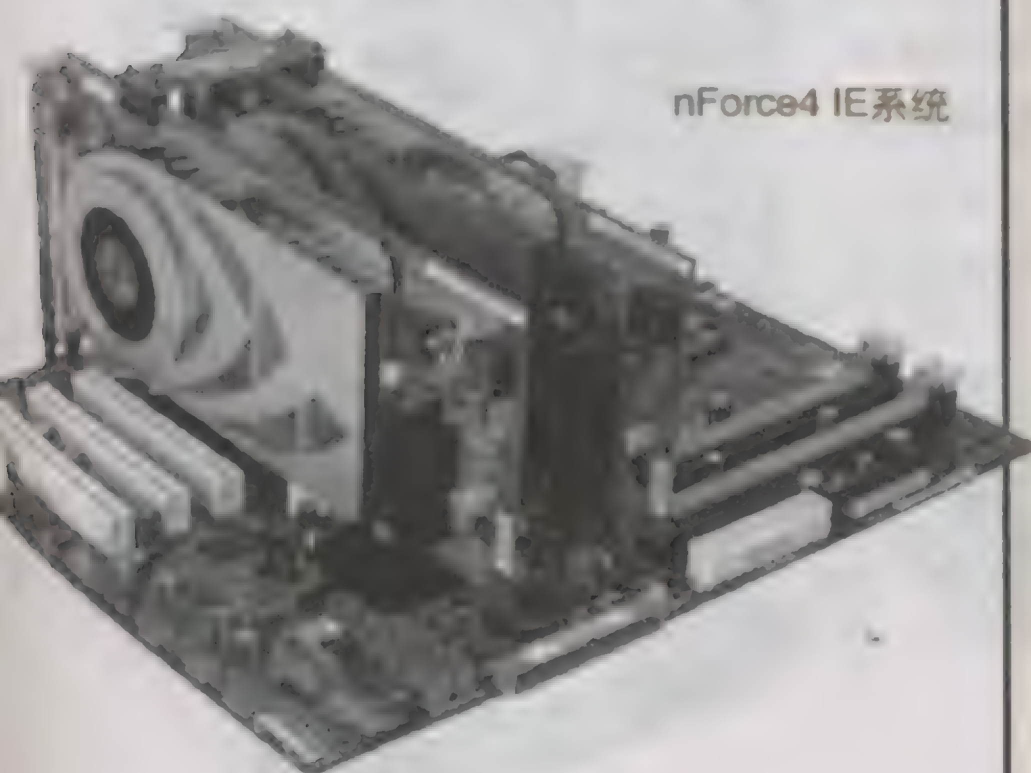

刘刚威

最佳新人奖：NVIDIA nForce4系列芯片组

经过nForce2、nForce3的积淀，nForce4系列芯片组终于在2005年遍地开花。凭借AMD处理器在游戏娱乐方面的优秀表现和自家SLI显卡的强力支撑，AMD处理器+nForce4 SLI主板的组合成了骨灰级游戏玩家的不二之选。



2004年底和Intel交换授权之后，NVIDIA的第一款Intel平台芯片组nForce4 Intel Edition（简称nForce4 IE）终于在2005年4月登场。nForce4 IE的处子秀是完美的，相同环境下其绝大多数测试指标超过Intel的顶梁柱955X，如果搭配NVIDIA SLI显卡，3D性能更是如虎添翼，让老大哥知道什么是后生可畏！


nForce4 IE系统

亡羊补牢奖：Intel



1985年10月17日，Intel推出了划时代的80386处理器，将PC处理器带进32位。直到10年后微软发布基于32位指令的Windows 95，这块先进的处理器才算有了对应的操作系统。也许是业界老大的位子坐得太久，进入21世纪的Intel显得有些保守，在宣扬“32位处理器足以满足个人用户需求”时忘了自己还在吃10年前的老本。虽然Intel赶在微软推出Windows XP x64版之前发布了64位桌面处理器，但产品发布竟落后对手AMD达一年半之久。

Intel毕竟是Intel，在P4 EE 3.73GHz、P4 6XX系列发布后的3个多月内，先后推出P4 5X1、赛扬D系列处理器，使市面上高中低档主打产品全线支持64位运算。从落后15个月到率先完成32位到64位的全线更迭，Intel可谓是亡羊补牢，为时未晚。

梦中情人奖：AMD Athlon 64 X2 4800+处理器



虽然上市时间比Intel Pentium EE 840晚一个半月，但Athlon 64 X2 4800+的表现仍令对手失色。这块来自德国德累斯顿工厂的超强处理器由两块Athlon 64 FX-53核心组成，主频2.4GHz，采用90纳米制造工艺，拥有1MB二级缓存。Athlon 64 X2系列仍使用AMD K8系统著名的Hyper-Transport总线，和Pentium EE 840相比最大好处是物理核心间的通讯在处理器内部完成，用户无需升级K8主板。

尽管无法在3DMark05排行榜上击败变态超频到3917MHz的Athlon 64 FX57，但在风冷状态下即可稳定工作的它与nForce4 SLI和GeForce 7800 GTX×2组成的黄金组合，一定是骨灰级游戏玩家的终极选择。不过这款处理器实在是太贵了，1100美元（接近9000元人民币）的报价不仅在AMD桌面CPU史上排名第一，就连以高价出名的Intel高端桌面CPU也没那么贵过。

终身成就奖：ATI R300显示架构

2002年9月，当开发代号为R300的ATI RADEON 9700 Pro开始挟DirectX 9.0的威势席卷高端市场时，所有玩家还沉浸在DirectX 8给游戏带来的优秀画面中（此时DX 9甚至都未正式推出），NVIDIA的同级显卡几乎比它迟到了半年。而其后R350、R360、R380及RV350、RV360等大量衍生产品（对应的是R9800、R9600、R9550等热门显卡）的推出，不断挖掘这一核心架构的潜力，甚至延续到后来与GeForce 6800正面对抗的RADEON X800系列。



2005年9月，代号为R520的RADEON X1800及其衍生产品的推出，才宣布了ATI新一代架构全面接权。辉煌了3年，抗衡了NVIDIA三代产品的R300系列架构终于可以安心退隐了。



热力追踪奖：优派、明基

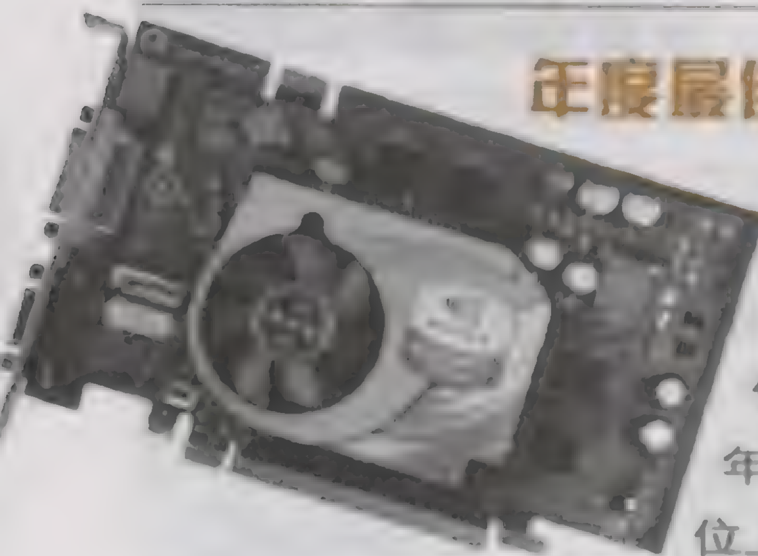
2005年10月18日，优派在北京正式发布了全球首款2毫秒灰阶响应LCD VX922；10月19日明基在苏州发布FP73G X/FP93G X两款2毫秒灰阶响应LCD。从2004年的8毫秒黑白响应到2005年初开始推行5ms灰阶响应指标，5毫秒、4毫秒、3毫秒……这两个认定响应时间是LCD发展趋势的大厂就这样你追我赶地较上了劲。最后，当其他厂商还在普及8毫秒产品时，它们的2毫秒产品就火热出炉了。

应该说这些超高速响应LCD，在2D显示质量（尤其是色彩）方面并没有明显提升，甚至有所退步，且频繁的升级也让用户有些视觉疲劳，究竟多快才"够快"？不过不管怎样，拼速度总比拼价格人道。在响应速度赶上CRT后，厂商们也该停下来思考路在何方了，毕竟LCD还有很多地方不如CRT显示器。毫秒之争，也许可以休矣！

终成正果奖：DDR2内存



DDR2内存在今年年初还因为价格原因，让我们对其前途充满怀疑。然而从年中开始，DDR2的价格无声无息中有明显改变，不仅仅是价格的降低，它与DDR之间的价差也逐渐接近，甚至同频率下的报价可能更低（533MHz）。随着Intel新型芯片组逐渐普及，DDR2的普及无论在兼容性还是价格上都不再有明显障碍。尽管在装机市场占有较大份额的AMD系统仍然坚守着DDR，不过AMD应当也看到DDR2目前的巨大优势，我们相信它会很快结束在QDR和DDR2之间的摇摆，推出整合DDR2内存控制器的CPU。

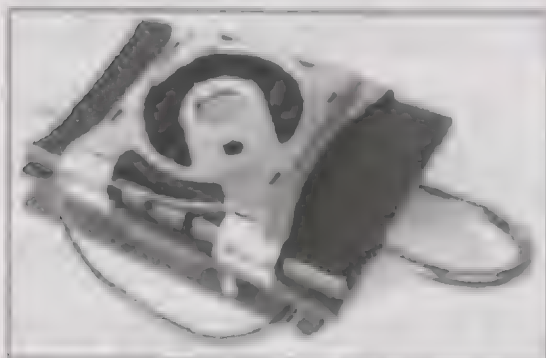


年度最佳性价比游戏显卡：GeForce 6600系列

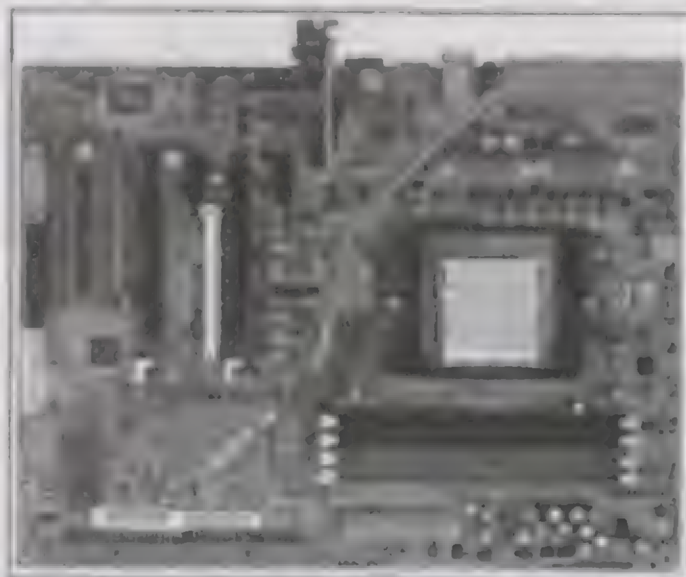
2005年中，如果游戏玩家向我征询购置千元级显卡的意见，我一定会告诉他：去买GeForce 6600吧。尽管NVIDIA给6600标准版定的标准频率影响了性能，但有多少厂商和玩家会选择那么低的默认频率呢？到了年底，GeForce 6600 GT更是处于一个让玩家垂涎的价位上，千元级产品正是多数内地玩家能接受的极限价位，而这一价位的GeForce 6600 GT能得到仅次于高端GeForce 6800系列的性能。

尽管RADEON 9550在2005年仍保持着不错的性价比，但在3D表现方面却显得落伍，已不适应大部分3D玩家的需求。因此，价格高出不多、性能潜力巨大的GeForce 6600和RADEON X700将玩家的视线吸引到了700元左右的价位。

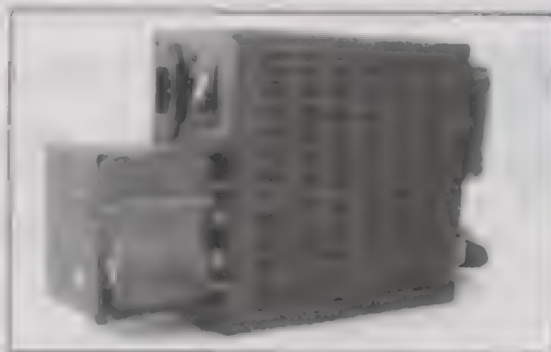
雨后春笋奖：热管散热设备



传统风扇已压制不住各配件散发出的热量，机箱内呼啸不止的风声可能早就让人无法忍受。厂商们不约而同地推出了花样繁多的热管散热器，不仅可将电脑部件的温度控制在理想范围内，同时也减少了噪声污染。热管散热器采用热管与大面积散热片的设计，通常被应用在CPU上，但由于显卡、硬盘、电源、主板等部件发热量增加，2005年相关热管产品如雨后春笋般涌现出来，价格也受市场主导，均被控制在合理范围之内。



在享受高性能的同时，为用户提供心情舒畅的低噪声使用环境，热管散热器大行其道也就理所当然了。我们非常希望，未来能在电脑部件和整机中看到更多这种以人为本的"和谐设计"。





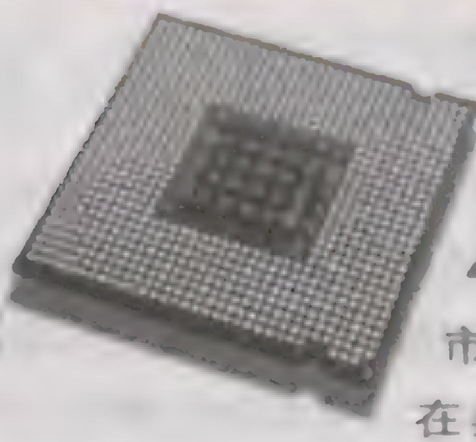
迈向64位

■晶合实验室 小虫

——2005年CPU、芯片组与主板盘点与展望

64位大战正式揭幕





虽然有力推PCI-E这样的大手笔，但P4 4GHz计划流产、市场被AMD蚕食、在桌面64位运算领域迟到等诸多变故，仍让Intel在盘点2004年时感到几分不安。2005年3月，Intel终于推出了64位桌面处理器P4 6XX系列，与之同时发布的还有Pentium 4 EE 3.73GHz和P4 5XX系列处理器，但后者不支持EMT64（详见本刊2005年12期）。2005年6月14日，Intel发布了P4 5X1系列，包括521、531、541、551、561和571共6款，主频从2.8GHz到3.80GHz，全部支持EMT64，采用1MB二级缓存和LGA775接口，800MHz FSB；6月28日，Intel发布支持EMT64的赛扬D，采用90纳米制造工艺、LGA775接口、256kB二级缓存、533MHz FSB、支持EDB防病毒技术，同系列的产品还有赛扬D 351/346/341/331/326，主频从2.53GHz到3.2GHz。至此，从高端的至尊版到低端的赛扬D，Intel完成了一次漂亮且彻底的产品线更迭，使其在2005年下半年的主打处理器全线支持64位运算。



就在Intel全线完成从32位到64位升级时，其竞争对手AMD还留下一个小尾巴：当时的闪龙（Sempron）仍不支持64位运算。迫于对手的强大压力，2005年8月1日AMD发布了64位闪龙处理器，包括2500+、2600+……3400+，主频从1.4GHz到2GHz，采用Palermo核心，增加了64位寻址和SSE3指令集，采用90纳米制造工艺、Socket 754接口（有Socket 939接口的OEM版）、800MHz HT总线，支持单通道DDR，拥有128kB/256kB L1/L2缓存（2600+的二级缓存是128kB）。2005年6月28日，AMD发布了代号San Diego、主频2.8GHz、90纳米制程的Athlon 64 FX-57，这款强大的处理器几乎在所有应用测试上将对手甩在身后。至此，AMD的Athlon 64产品线包括2800+、3000+……4000+，主频从1.8GHz到2.4GHz，Athlon 64 FX产品线包括51、53、55、57，主频2.2GHz到2.8GHz，加上64位闪龙，全线对抗Intel。



P4 6XX处理器（测试样品）



空前强大的Athlon 64 FX-57让Intel的压力倍增

主频淡化与双核心的竞争

2005年处理器大战的高潮部分是双核领域。虽然桌面双核处理器由AMD先提出，但Intel的产品却在4月18日抢先发布。最先推出的Pentium EE 840是PC史上第1块双核心处理器，主频3.20GHz，代号"Smithfield"，采用90纳米制造工艺和LGA775接口，支持超线程和EMT64技术，集成两块P4 541的物理核心。5月26日，Intel发布Pentium D系列，包括820/830/840，主频为2.8/3.0/3.2GHz，和Pentium EE 840相比Pentium D的区别只是不支持超线程技术。而AMD的双核处理器Athlon 64 X2系列在5月31日正式发布，包括4200+、4400+、4600+和4800+，最高端的Athlon 64 X2 4800+有着极其出色的性能表现，但售价超过1100美元，比Pentium EE 840贵110美元以上！一向注重性价比的AMD在8月初才推出低端的Athlon 64 X2 3800+（2.0GHz），价位不到400美元（折合人民币约3200元），但仍比Pentium D 820贵出约160美元，这款处理器拥有相当好的超频潜力。



最高端的Athlon 64 X2 4800+

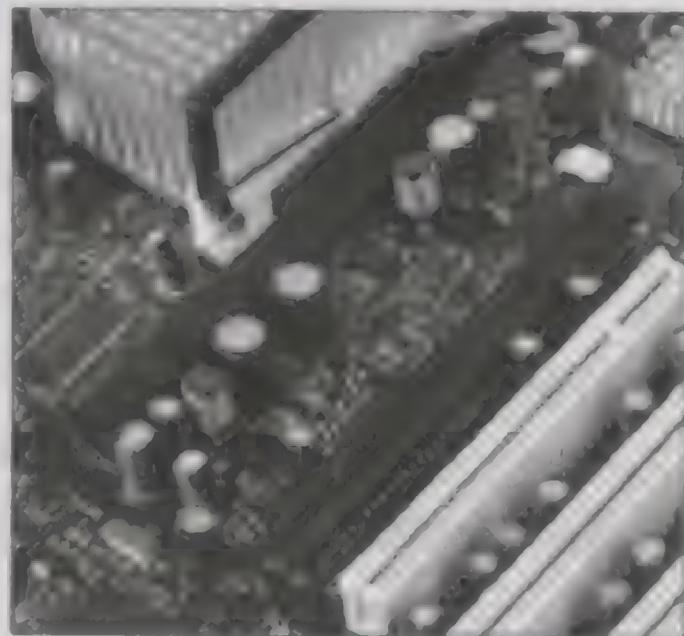
64位处理器的普及在2005年尘埃落定，而双核心的竞争

则刚刚开始。与前几年相比，2005年的处理器市场虽热闹非凡，但在主频提升方面几乎处于停滞，这在以前是不可想象的。主频概念正被淡化，越来越多的服务器技术特别是并行计算进入桌面，处理器的开发重新回到注重执行效能的理性化道路上，对用户的区分、定位也比以往更明确，而打破主频提升的瓶颈仍需时日。

未来之路

桌面处理器的争夺将在2006年初迎来新高潮。经过两年多酝酿，Intel的65纳米工艺终于瓜熟蒂落，首批新工艺处理器包括双核心“Presler”及单核心“CedarMill”，预计于2006年1月中旬发布。代号Presler的Pentium EE 955将成为2006年上半年Intel最强的双核心桌面处理器，它采用75纳米工艺，主频为3.46GHz，1066MHz前端总线，拥有2MB×2二级缓存，支持超线程技术。Pentium EE 955还加入“Virtualization Technology”技术，支持硬件虚拟操作系统。其预计功耗120W，比Pentium EE 840的130W大有改善，预计售价999美元。新Pentium D系列包括920、930、940和950，主频从2.8到3.4GHz，但不支持超线程技术，预计售价从241到637美元。而单核的CedarMill打破了先前P4处理器终结的传说，采用“P4 6X1”标识，支持Virtualization Technology技术的编号是“P4 6X2”。

经过2005年的打拼，Intel又恢复了有条不紊的状态。反观AMD则有隐忧，原因是DDR2内存在Intel的推广下已比DDR便宜，2006年必然成为主流，而目前AMD处理器仍不支持DDR2，解决之道就是改接口。AMD的新接口叫Socket M2，物理针数仅比Socket 939多一根，早期K8也采用过Socket 940接口，但Socket M2并不兼容目前的Opteron和老Athlon 64。改接口的最大好处首先当然是支持双通道DDR2，其次电流最大值可从80A升到95A，有利于提升主频。但坏处也显而易见，旧用户的升级会遇到困难，不过AMD会在一段时间内让Socket 939和M2共存。Socket M2处理器共有3种核心，双核心的Windsor支持双通道DDR2和Pacifica虚拟技术；Orleans支持双通道DDR2和Pacifica虚拟技术；Manila支持双通道DDR2的新闪龙。一些资料显示，AMD将在2006年第一季度推出Athlon 64 FX-60和Athlon 64 X2 5000+。跨越FX-59直接推出FX-60，看来AMD改变了推出单核心FX-59的计划，FX-60很有可能采用双核；Athlon 64 X2 5000+采用Socket M2接口，支持Presidio安全技术及Pacifica虚拟加速技术，2.6GHz，每个核心拥有1MB二级缓存。


ICH7南桥可提供第2个PCI-E X16显卡插槽

由于Intel双核处理器需要通过北桥协调物理核心运算，因此Intel同时推出了955X及945系列芯片组。相对于925X和915系列，955X及945芯片组的改进在于增加了双核处理器支持，内存只支持DDR2，正式支持DDR2 667甚至DDR2 800，ICH7南桥支持6个PCI-E插槽，甚至可提供第2个PCI-E X16插槽，支持软件RAID5和SATA2。955X和945系列相比，主要是955X支持Pentium EE 840、8GB内存和平行管线技术。

芯片组“推陈出新”

由于955X并不支持1066MHz前端总线的双核处理器，因此伴随着Pentium EE 9XX处理器的上市，新芯片组也将浮出水面，包括高端的975X及主流的965系列芯片组，它们之间的关系和前代产品类似。975X除支持新处理器外，还拥有16条可弹性分配的PCI-E通道，可设计成两组X8的PCI-E插槽，来支持NVIDIA SLI与ATI CrossFire双显卡技术！一些国外网站对975X样板的测试表明，同样条件下其性能比955X提升10%以上，965系列芯片组的主板也值得期待。这样，在2006年Intel芯片组将形成高端975X、主流965系列、低端915/865系列的格局。

2005年，其他厂商基于LGA775处理器的芯片组，包括NVIDIA nForce4 SLI、ATI RADEON XPRESS 200、VIA PT894/PT894 Pro/PT880 Ultra和SiS 661FX/656/649。而真正能对Intel构成威胁的只有NVIDIA nForce4 SLI，在单显卡系统下它的大部分测试成绩略高于955X（详见本刊2005年第17期），而组成双显卡系统后3D性能要明显强于后者。不过随着性能更强、双显卡组合更灵活的975X浮出水面，nForce4 SLI就没有优势可言了。不管怎样，nForce4 SLI是不会支持ATI CrossFire的，目前它能做的只有放缓给Intel授权SLI的驱动。其他芯片厂商也面临同样问题——在Intel的地盘上如何追赶其脚步？

AMD平台方面，虽然2005年支持双通道的Socket 939主板渐成主流，但Socket 754系统在低端市场仍拥有相当大的市场。Socket 939芯片组包括nForce4/SLI/Ultra、RADEON XPRESS 200P、SiS 756、VIA K8T890/K8M800/K8T800Pro、ULI M1695，Socket 754芯片组包括nForce3 250Gb/nForce4 4X、ATI RXPRESS 200/G、SiS 756、ULI M1689/M1695、VIA K8M800/K8T800。虽然早先AMD对PCI-E并不感冒，但毕竟这是PC平台的大势所趋。2004年9月，NVIDIA和VIA分别发布了基于PCI-E架构的nForce4和K8T890，同年10月ATI发布RADEON XPRESS 200，形成三足鼎立之势。虽然芯片组早已准备就绪，但直到2004年12月首批基于nForce4的主板才面市。

2005年2月17日，SiS发布SiS 756芯片组，同年4月20日ULI发布M1695芯片组。至此AMD系统也全面进入了PCI-E时代。我们应该感谢第三方芯片组厂商，他们的努力使如今的AMD平台获得如此丰富的选择。但2006年AMD处理器将更换M2接口，又够他们忙活一阵了。当然，这对现有用户来说并不是好消息。

双雄争霸

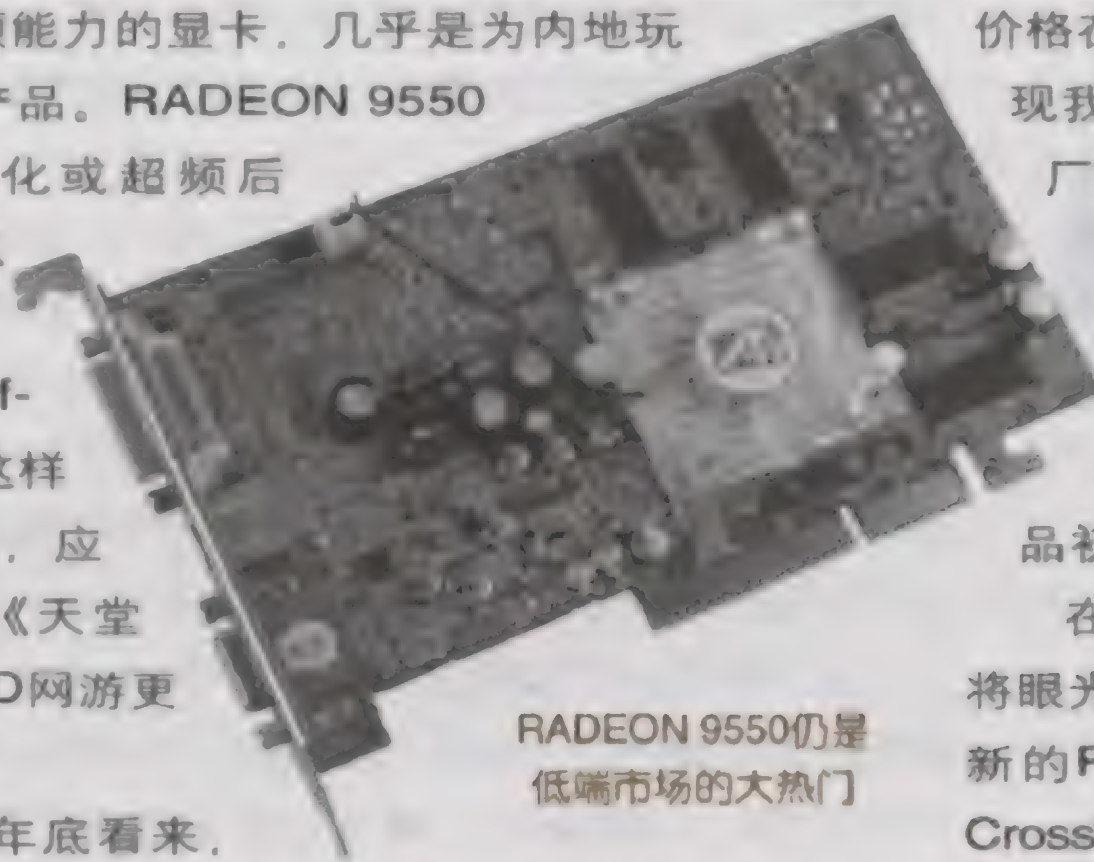
■晶合实验室 魔之左手

——说不清楚的显卡市场之2005

2005年的显卡市场出现了一定的纷杂局面。PCI-E和AGP显卡都拥有各自的优势。在消费者最在意的性价比方面，代表作品RADEON 9550和GeForce 6600GT都完全可在同档产品中笑傲一时。而在代表技术水准的最高端产品方面，尽管NVIDIA占尽先机，但ATI却一口气拿出了全部更新架构的RADEON X1000产品线，无疑对NVIDIA造成了很大压力。这样的例子还有很多，例如各家的双显卡系统到底谁灵活高效？各家的视频性能谁更出色？S3和XGI的产品到底谁选择了更好的道路，将怎样在市场中生存等。

9550不死，只是逐渐凋零

对于普通DIY玩家而言，2005年听到最多的型号仍然是RADEON 9550，无论从性价比还是API支持方面看，这款支持DirectX 9.0，拥有中端偏下性能，而又有相当好超频能力的显卡，几乎是为内地玩家设计的完美产品。RADEON 9550在经过适当优化或超频后（不超频的话似乎有些浪费），完全可支持Half-Life2、FarCry这样精美的3D游戏，应付以WOW和《天堂II》为代表的3D网游更是不在话下。



RADEON 9550仍是低端市场的大热门

但在2005年底看来，RADEON 9550也有明显缺陷，除较陈旧的图形引擎、无法支持SM 3.0外，最重要也是最致命的原因就是——它不支持PCI-E接口！

显卡接口是这样的

不知不觉，PCI-E x16接口越来越多地出现在显卡下端，甚至在我们的评测中也不再提到“这是一款原生PCI-E显示核心”的字眼，似乎显卡接口本来就是这样的。尽管比最初预期的普及要晚一些，不过PCI-E显卡接口在2005年（特别是下半年）的普及速度还是非常迅速的，这主要是因为相关主板芯片组逐渐被市场接受。PCI-E显卡本身的性价比也在逐渐体现，因为对原生PCI-E芯片来说，必须增加一个频率很高、成本也不低的桥接芯片才能支持AGP接口，例如PCI-E版的GeForce6600 GT的价格已明显低于其AGP版本。

而在采用点对点传输的PCI-E总线上，显示芯片厂商也可玩出更多花样，上半年的SLI和年底才终于露出真容的CrossFire，以及VIA等厂商规划中的双显卡并行系统，都充分利用了PCI-E总线的优势。

双显卡系统热潮

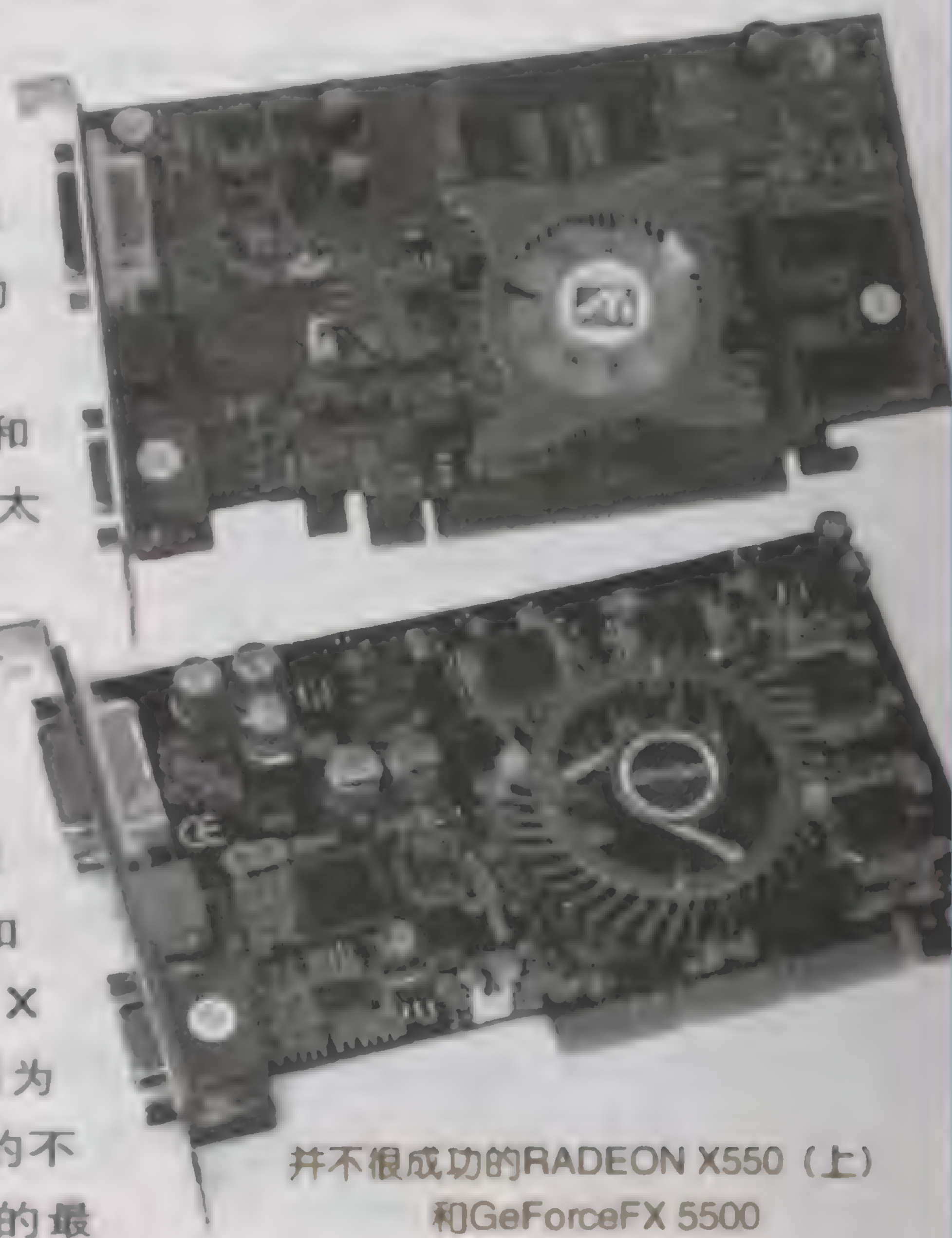
尽管许多购买SLI主板的玩家无奈地选择了暂时先配备一块显卡，但NVIDIA SLI双显卡系统在市场上的成功是毋庸置疑的。在2005年下半年大量中端SLI主板上市前，价格在1300元以上的SLI主板竟然长期卖断档，甚至曾出现我们同事和朋友托关系也买不到华硕、微星等一线大厂高端SLI主板的情况。

眼看着NVIDIA大吃螃蟹的其他厂商，特别是拥有芯片组和显示芯片设计能力的ATI和VIA等厂商当然也坐不住了，于是相关的显卡并行技术纷纷出台，比如已现身的ATI CrossFire系统（详见本期新品初评栏目）。

在新的双显卡并行系统发展中，ATI和NVIDIA都逐渐将眼光转移到了消费群体人数更多的中端甚至低端市场，新的RADEON X1000系列的高中低端产品均支持CrossFire，NVIDIA也将SLI的功能支持一直延伸到了低端的GeForce6600 LE。而相关主板的价格也从1300元以上逐渐降到了800元甚至更低，使得双显卡系统趋于平民化。

针对性设计

在RADEON 9550的成功激励（或者说是刺激）下，2005年ATI和NVIDIA分别在不太受欢迎的RADEON X300和GeForceFX 5200的基础上，推出了RADEON X550和GeForceFX 5500。不过，因为价格定位和性能的不足，这两款产品的最



并不很成功的RADEON X550（上）和GeForceFX 5500

终接受度实在不算很好，毕竟RADEON 9550脱胎于更高端的RADEON 9600，而X550和FX 5500却源自更低端的X300和FX 5200。尽管这些有市场针对性的产品没有其前辈成功，但却反映了ATI和NVIDIA对高性价比中低端显卡市场的重视，希望今后能有像RADEON 9550一样优秀的产品出现在我们面前。

A家的GT和N家的XT

对于GT和XT的型号后缀，大部分玩家都会想到这分别是NVIDIA仅次于最高端产品的编号和ATI的顶极显卡编号。但不知道是出于何种目的，在2005年下半年，ATI和NVIDIA推出了RADEON X800 GT和GeForce6800 XT两款产品，却分别是其各自高端核心显卡中最低的型号。



RADEON X800 GT（上图）和GeForce6800 XT均为8渲染管线产品，但GT、XT的意义与对手完全相反

在这里我们无意探讨这两款产品如此命名的原因，而是关注它们对于两个厂商和消费者的意义：它们不仅可消化掉大量渲染管线有疵瑕的高端芯片（屏蔽部分管线后便成了低一档的核心），还在中端市场投入了一款让DIY和超频用户更加感兴趣的产品。毕竟与前两款新品价位相似的RADEON X700 Pro和GeForce6600 GT在核心与显存频率方面都达到较高水平，无论良品率还是成本都不会让厂商很满意，对喜欢DIY的消费者来说，也难以通过超频或修改而提升性能。因此新核心的出现无疑带来了更多希望，至于它们到底叫GT还是XT，至少对于用户来说不重要了。

完善与全新的架构

2005年ATI和NVIDIA当然也不会停止产品升级和竞争，NVIDIA在年中拿出的G70尽管在代号上完全抛开了以往的传统，但在架构上更像是从NV45升级而来：将渲染管线继续扩大至24条，并在强大处理能力的基础上提供了一些新功能。



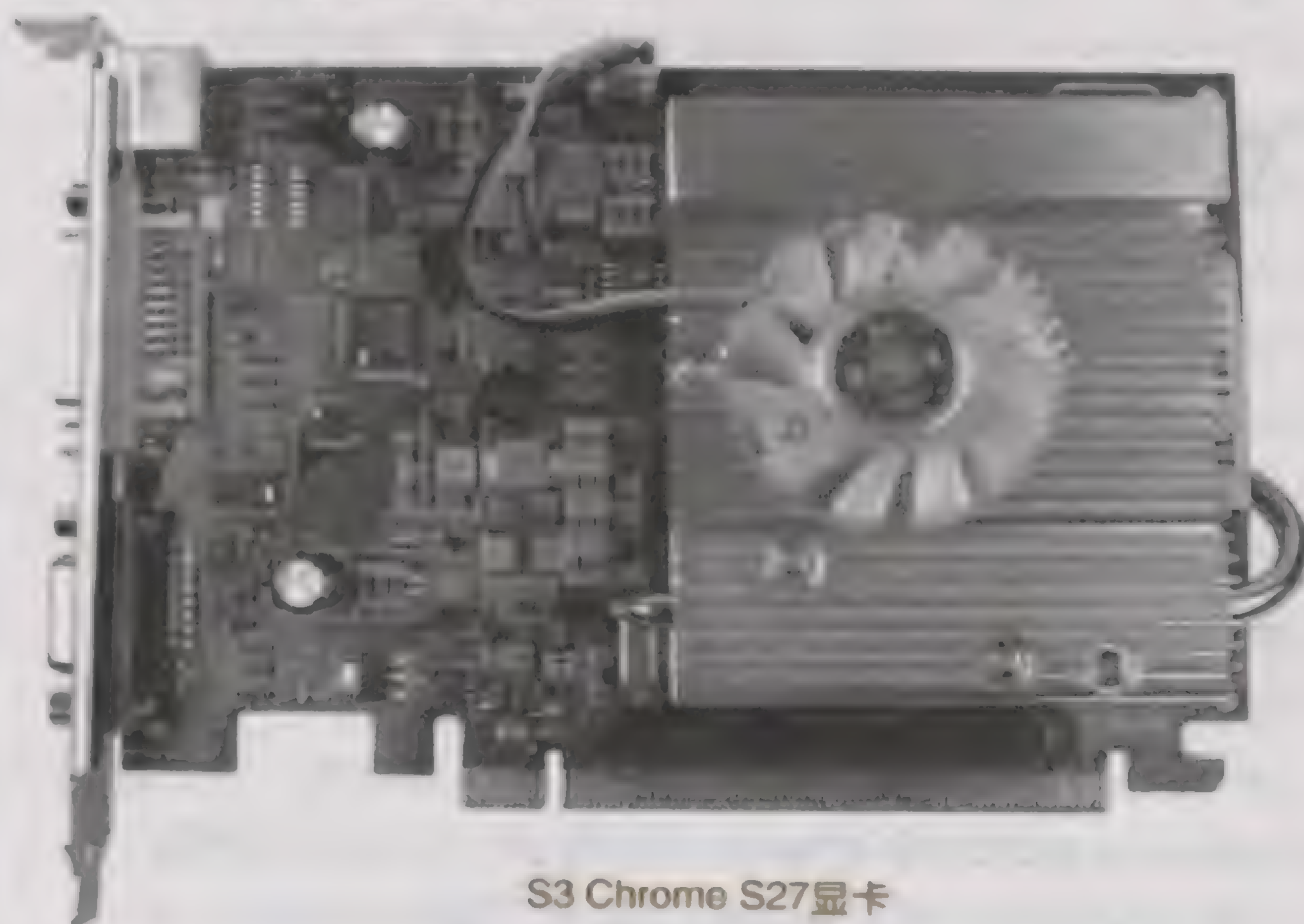
GeForce7800 GTX（左）与RADEON X1800 XT（下），一对新的旗舰级冤家

尽管ATI的新产品来得晚了一些，直到10月份才正式发布，但这次由新的R520核心衍生出的X1000系列，却带来了真正值得关注的架构大升级。RADEON X1000系列都正式加入了对SM 3.0的支持，甚至整个架构都是围绕SM 3.0进行设计。在我们的测试中，尽管R520核心的顶级产品在渲染管线上并不占优势，但通过优化设计和高频率，在NVIDIA一度自豪的SM 3.0游戏中甚至有后来居上的趋势（参看本刊2005年第22期和23期的相关介绍和评测）。

S3和XGI，重返市场的希望

尽管在今天的大部分玩家心中，提到显卡就想起ATI和NVIDIA，不过在人们的视线之外，那些曾辉煌的品牌仍在努力生存着，且没有放弃独立显卡市场。

2005年底，S3和XGI相隔不久推出了自己的新产品。S3的S27拥有不错的3D性能，将与GeForce6600和RADEON X700争夺中端游戏显卡市场；而XGI的V10更加专注于低端领域的耕耘，其新产品的重点并非在中高端3D游戏市场，而是以更出色的视频性能和丰富的2D功能，争夺着专业、商用和家用市场。



S3 Chrome S27显卡

2005年纷杂的显卡市场孕育着明天的希望，相信在厂商们的努力下，2006年的显卡市场将更加精彩，无论娱乐用户还是3D玩家都将得到更出色的产品。

与其它硬件相比，硬盘技术的发展缓慢已严重制约系统性能的发挥。硬盘由于采用传统机械结构，使内部传输速率始终难有实质飞跃。各大硬盘厂商除在容量上做文章外，重点都放在了更新硬盘外部接口上。

闪存接替硬盘？——2005年的存储设备

■品合实验室 狂暴鸭

随着支持SATA的主板逐渐普及，使得2005年也成为硬盘更新换代的一年，SATA 150接口的硬盘占据了半壁江山，并不断蚕食IDE硬盘市场。虽然接口的变化并未带来实质上的性能提升，不过由于SATA硬盘支持热插拔，拥有较快的外部传输速率，加上长达1米的细长数据线和双硬盘阵列，较IDE产品存在较多优势，因此受到许多消费者的青睐。

SATA（左）与IDE线的宽度对比一目了然

而最新推出的部分主板芯片组（如nForce4系列），不仅支持多种SATA磁盘阵列（RAID 0/1/0+1），还引入了以往仅能在服务器上见到的NCQ（Native Command Queuing）磁盘寻道技术。只要配合支持NCQ技术的硬盘（SATA 300，第二代SATA硬盘标准），便能在磁盘持续读写等测试中获得较高性能表现，在硬盘内部传输速率无法得到有效提升之前，NCQ技术的引入是一种简单可行的办法。未来硬盘的发展将向更高的单碟容量、更快的转速与更大的磁盘缓存方向发展，以缓解传统存储介质与方式的不足，接口标准也会朝着SATA 300和SATA 3标准靠拢。


新款i955主板上提供的SATA与IDE接口的数量对比，已说明了趋势

特色产品： 西部数据Raptor（猛禽）74GB，第二代万转硬盘产品，也是目前转速最高的台式机硬盘，支持较多以往仅出现在服务级硬盘上的读写技术。它的容量虽比前一代提升了近一倍，但仍无法满足目前的需要，且高转速的性能优势，也只是在做成磁盘阵列后才能明显体现出来。



明基的一款DVD刻录机也采用了SATA接口

光存储方面，DVD光驱200元左右的价格已被普通消费者所接受，使得CD-ROM完全退出了主流市场。双层DVD刻录机的普及和光雕技术（可在特殊光盘背面刻出图案）的出现，使DVD刻录机市场的热度在一定程度上得以维持，由于厂商之间激烈竞争，目前主流16×DVD刻录机的价格也不过400元左右，同时盘片价格被控制在合理范围内。要么选购便宜的DVD光驱，要么干脆买台DVD刻录机一步到位，已成为许多装机用户的选择。



伴随着数码相机、智能手机飞入寻常百姓家，闪存卡也步入了平民阶层。最常见的CF、SD、MMC等闪存卡在价格与容量间已找到了合理的平衡点，大容量高速存储卡的不断出现更为广大摄影爱好者带来了福音，唯有索尼自家的记忆棒售价还是高高在上。笔记本硬盘和微硬盘产品则追求着更小的体积，更快的读写性能和更低的功耗，使得笔记本电脑不再是低性能的代名词，也使硬盘式MP3在小巧可爱的同时，拥有更长播放时间与更大存储容量。就目前的需求和市场形势看，闪存和微硬盘并不是非此即彼的，而是起到相互补充的作用，它们都有先天的优势与自身的不足，因此会在很长一段时期内并存于各自的应用领域。P

2005年的面子问题：显示器，LCD的天下？

■晶合实验室 小虫



虽然老用户对CRT显示器有难以割舍的情结，尽管在中国内地CRT出货量仍占多数，但2005年的显示器市场应该说已是LCD的天下。出货量老大三星在CRT市场较活跃，2005年主打产品是796MB+/997MB+系列，其中19英寸的997MB+已不到1400元，冠捷、飞利浦、优派、EMC等厂商也有少量CRT新品面市。对中低端装机用户和网吧业主来说，CRT还是很实惠的选择。LCD和CRT显示器之间越来越像胶片相机和数码相机的关系，尽管少数厂商仍在维持生产CRT，但产品无论内部品质还是外部声势都无法再现鼎盛时期的风貌，技术革新更处于停顿，正可谓无可奈何花落去。

2005年4月21日，三星和索尼的合资公司——S-LCD的新TFT-LCD生产线正式投产，率先进入第7代LCD时代。LG-Philips则在7月8日举行第7代LCD生产设备的装配仪式，预计于2006年上半年投产，LG-Philips、夏普和友达光电还将同时量产3条第6代LCD生产线。虽然这些最先进的LCD生产线瞄准的是液晶电视市场，但影响很快就会波及PC显示器。随着生产、切割技术更成熟的新一代液晶生产线产能释放，2006年LCD市场又将上演怎样一出大戏？

尽管新一代生产线建设如火如荼，但动辄以百亿美元计算的投资对任何一个厂商来说都不轻松，因此各大厂商合资建厂的情况在2005年里相当普遍，早先有LG、Philips，如今索尼也和三星共建S-LCD。2005年9月6日，冠捷和飞利浦正式签约收购后者的显示器、液晶电视等显示相关制造业务，完成了这场持续近10月的联姻。与本身的OEM业务整合后，冠捷将登上全球第一大显示器厂商的位置，在TFT LCD厂商排名预计也可超越三星。国际上第6、7代液晶生产线逐渐投产已是大势所趋，而中国内地液晶面板厂商仍在维持第4、5代生产线，刚投产第5代生产线的京东方，上广电一开始就面临强大压力。第5代生产线在生产效率、成本控制方面不如6代线，面对价格不断走低的LCD市场，投资回收周期将大大延长，形势不容乐观。

一些市场调研数据表明，用户对2000～2500元价位的LCD关注度最高，达30%左右，2500～3000元也有28%的关注比例。我们2005年4月制作LCD横评专题时，征集到的10款17英寸LCD普遍在2500～3000元。在经历了“金九银十”2次大幅价格调整后，LCD市场售价趋于平稳。到11月中旬，17英寸LCD普遍降到2400元以下，已没有太多压缩空间了；主流19英寸则在2800～3400元左右徘徊（也有少数3500元以上的高端产品），市面上已有多款2500元内的19英寸LCD可供选择，其中包括冠捷196S这样的大厂产品。展望2006年，17英寸LCD将逐渐向1800～2300元靠拢，由于利润空间太小，慢慢退出市场；而19英寸LCD将有望集中在2400～3000元的水平，成为市场主导。

大屏幕和快速响应是2005年LCD市场的两大潮流。随着越来越多新液晶生产线量产，大屏液晶的成本将得到有效控制，19英寸LCD的价格越来越具有竞争力。虽然19英寸LCD同样使用1280×1024的面板，但显示面积比17英寸大24%，用起来要舒服得多。2005年LCD响应时间的发展可谓一日千里，虽然市场主打8毫秒黑白响应的产品，但10月底发布的优派VX922的灰阶响应时间（gray-to-gray，GTG）已达2毫秒的惊人水平，它在创造LCD响应时间新纪录的同时，也标志着19英寸LCD将成为未来厂商关注的热点。

灰阶响应指标竞赛成为2005年LCD市场的最亮点，它的要求比纯粹的黑-白转换要高得多，追求在子像素256级灰阶中任意切换状态的能力，且不同层次、不同级数的灰阶都必须缩短到较为理想的时间内。19英寸LCD在2006年的普及没有悬念，但已比CRT快的响应速度还会继续提高，有必要提高吗？除了响应时间，LCD技术发展出路在哪里？我们认为，更好的色彩表现力应是下一个目标。



在2ms的VX922之后，LCD还会在响应时间方向走多远？

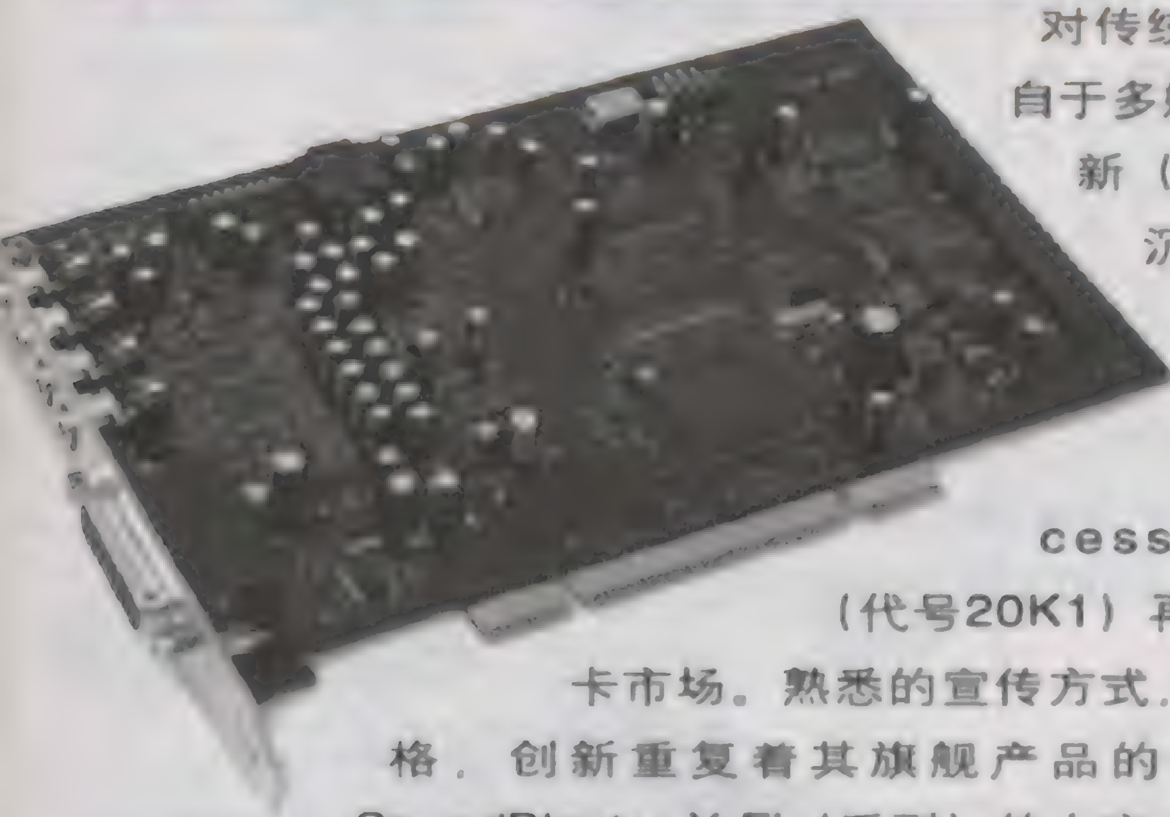
多媒体与享乐主义——2005年的音频与输入设备

■品合实验室 别理我

延续还是创新？这是个问题——多媒体音频

无论软件还是硬件，娱乐与应用的大潮流基本都是一致的，但作为娱乐和应用的硬件基础，多媒体音频领域（主要指声卡和音箱，下同）远不像其他电脑配件那么活跃，2005年重量级产品发布并不太多。究其原因，成熟的技术和市场让厂商和用户都有些惰性，这种状况多少让人感觉有些乏味。去年此时我们将High Definition Audio看作低端市场新的希望，如今这一希望方向未变，只是路途变得有些漫长，看来惯性的力量是强大的，“延续”成为2005年多媒体音频领域的主旋律。

年度亮点：Creative SoundBlaster X-Fi系列声卡



对传统的延续首先来自于多媒体音频大佬创新（Creative），在沉寂一年多以后，它带着最新的Xtreme Fidelity Processor音频处理器（代号20K1）再次杀入独立声卡市场。熟悉的宣传方式，熟悉的产品风格，创新重复着其旗舰产品的诞生过程——SoundBlaster X-Fi（系列）的上市立刻吸引了无数媒体的闪光灯，可谓今年最受公众关注的多媒体音频产品。当然，其功能/性能的升级也值得大家关注，S-SRC、24-bit Crystalizer、“声存”……（详见本刊2005年第20期新品初评栏目评测文章），在独立声卡市场一潭死水的状况下，X-Fi的出现无疑是一片大的涟漪。

谈到X-Fi，总会联想起它在设计上的一大创举：创新竟然将这块主频为400MHz、超过5100万个晶体管的20K1芯片的运算能力的70%分配给SRC；用我们小编的话来说——“看来创新是被骂怕了”。从SB Live！时代开始糟糕的重采样（SRC）表现在X-Fi这里戛然而止，代价虽然大了点儿，但创新演绎的现代版愚公移山却值得肯定。

和处理器、芯片组、显示核心甚至声卡相比，多媒体音箱的发展要缓慢许多，毕竟传统音箱的技术已非常成熟。实力强大的厂商尚可利用现有资源拓展产品线，在外观、音质、功能和售价方面进行调整和平衡，并采取类似第二品牌的方式来细化和领导市场，而那些实力较弱的厂商只能被动地应付激烈竞争，通过一些小修小补和文字游戏来勉强支撑。

当然，事物总是发展的，数码娱乐和无线技术的迅猛发展也带来了新的市场，无线耳机、无线音箱、笔记本专用音箱等产品也逐渐出现在我们面前，特别是蓝牙耳机与笔记本专用音箱，已能在市场中轻易买到。另一方面，用于PC系统的独立音频解码器（如SVDAC01plus）也在声卡（带数字输出）和高档音箱之间搭起桥梁，颇受音频爱好者的追捧，相信这也是发展方向之一。

前途未卜：漫步者S2000

让我们看看本年度有些什么音箱值得一书，创新的TravelSound系列虽然不错但立意不新，市场反应一般；麦博的梵高系列具备一定实力，但尚不足以成为年度焦点；惠威的S200A诞生时间实在太短尚只能作为新闻……倒是爱德发（推出“漫步者”音箱的厂商）在2005年初推出的旗舰产品S2000，直到现在依然是大家的话题之一。S2000的定位直指惠威的T200A，精湛的工艺，不惜用料的态度，的确令人敬佩，但其表现却没有超越其竞争对手，似乎就像一个实力不错略显紧张的超女PK一个经验老到的流行歌手。在发烧友群体里，漫步者S2000始终得不到像T200A那样的正面肯定，对于一款曾被寄予厚望的产品来说，的确有些前途未卜，而爱德发公司自己也表示S2000只是打形象的产品，并没有很高的销量预期。



输入设备——乱花渐欲迷人眼

让我们将目光转向外设部分，享乐主义嘛，除了听觉外自然需要囊括更多感观。2005年，数码产品的开疆拓土让硬件和数码的界线越发模糊，但这里我们尽量将目光集中在传统硬件领域。

一提及输入设备，首当想到的当然是鼠标和键盘。根据《大众软件》2005年年度读者调查结果显示，罗技和微软无疑是最受用户青睐的键盘鼠标品牌。随着消费水平的提高及产品的丰富，用户的键鼠购买偏好向质量和功能倾斜，名牌产品的优势得以体现。2005年是鼠标技术发展较为迅速的一年，无论分辨率还是采样率都有很大提高，800dpi、6000帧/秒（采样率）这样的指标不断“下嫁”到中低端产品，可以说性能对大部分用户不再成为一个必要的追逐目标。当然，我们这里所说的性能是真实的性能而不是“宣传”性能，鉴于鼠标市场鱼龙混杂的现状，这里需要特别说明一下。

热点新人：罗技G系列光学鼠标

不可否认，2005年在外设研发方面罗技比微软更用心一些，不断更新的产品让人目不暇接。在其经典的MX系列之后，罗技最新的G系列（特别是G5和G7）携2000dpi、30×30大面积CMOS感光器、6.4M（像素/秒）的处理能力、砝码配重、分辨率硬件调节等新指标/功能出现在世人面前，因而拥有极高的人气。相对而言，微软今年在输入设备方面更低调一些，不过在技术上他可一点不含糊，甚至将指纹识别技术应用到鼠标上，人性化和易用性是微软除性能外所诉求的重点。

输入创意：华旗“战霸”游戏键盘

键盘市场呈现出鼠标类似的状况，罗技一马当先，而传统键盘大厂明基仍牢牢占据了相当一部分市场，微软也取得不错成绩。由于PC操作系统的固有限制，键盘在技术上发展空间相对有限，除以往的超薄机身、多媒体快捷键、无线技术外，个性的键位设置也开始流行，例如华旗特别为《魔兽世界》设计的战霸游戏键盘，微软为《微软拼音》设计的数码多媒体键盘专业版，都是较为优秀的设计。当然，除上述品牌外，像LG、爱国者、优派、飞利浦、三星这些品牌在键盘领域也有一定人气。

纵观鼠标键盘市场，在经历性能提升以后，娱乐及应用成分将越来越多地注入到产品的设计、制作、宣传流程里，这和其他硬件的发展趋势没有本质区别，2006年一定会出现更好玩更易用的产品。



十全武功：佳能CanonScan 8400F扫描仪

除文字输入外，图形是另一个重要的输入方向，无论个人用户还是商业用户都有较大需求。扫描仪的市场门槛不高，但中高端市场技术含量不低，因此多年来一直呈现低端品牌众多，中高端由大厂把持的局面。低端扫描仪的功能简单，效果基本满足家庭娱乐级需求，对于那些要求较高的应用则力不从心，而在1500～2500元这一中端价位，佳能推出的CanonScan 8400F凭借丰富的功能和优秀的输出质量成为2005年颇受用户关注的产品。



CanonScan 8400F的扫描精度为3200×6400dpi@48位色，对A4画幅的预览速度达到2.1秒，可谓相当惊人。对摄影爱好者来说，它能进行底片扫描工作，且采用了移动背光扫描单元，支持的底片包括135、120（6×6、6×22），其FARE Level 3技术能对底片的划痕、灰尘进行修复，修正褪色，修正颗粒感及自动背光。对于家庭和要求不高的商业用户而言，CanonScan 8400F应当是目前性价比最高、功能最全面的中端产品。

广义上讲，像数码相机、数码摄像机、摄像头等都属于输入设备，但大多数时候我们把它们归纳为数码产品类别，这里就不再赘述。

2005太平洋IT产品年度横向评测专栏

大众软件 WWW.POPSOFT.COM.CN PConline.com.cn 太平洋电脑网

编者按：作为国内知名的大型IT资讯网站，PConline（太平洋电脑网）举办的IT产品年度横向评测颇具影响。该年度横评活动始于2000年，今年已是第六届，于2005年12月结束。近年来《大众软件》杂志与PConline网站在行情内容方面一直保持良好合作，而作为与本届"太平洋IT产品年度横向评测"独家合作的专业平面媒体，《大众软件》会一直关注本次活动，并在每月精选一些内容作简要介绍。



35款主流散热器横向评测

链接：http://www.pconline.com.cn/pingce/2005/wz/diy/0511/723547.html

主要看点：喜欢超频的DIY玩家通常会选购一款更好的散热产品，但在市面上众多散热器品牌和型号中，如何选择一款适合的产品呢？该评测为大家搜集了市面上30多款包括高、中、低端的主流CPU散热器，并针对它们在超频平台上的散热效能进行测试，旨在为玩家提供较有价值的参考依据。


Intel LGA 775平台散热器温度测试


AMD Socket939平台散热器温度测试

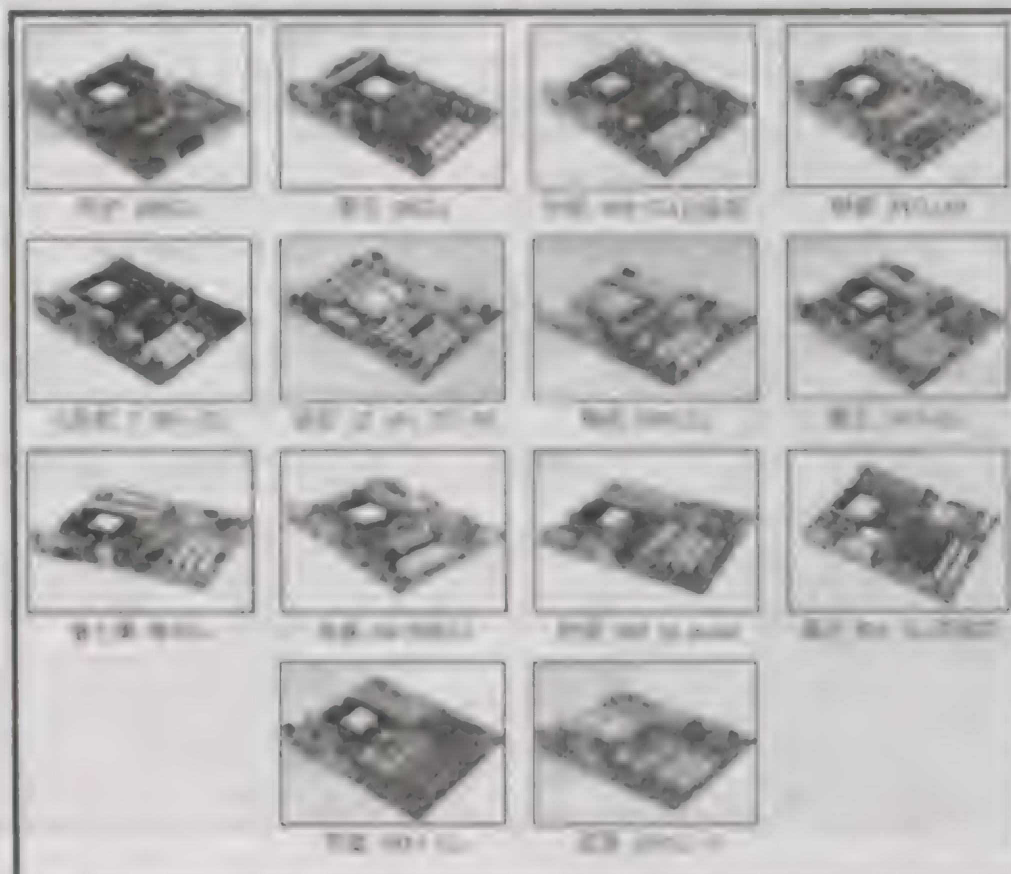
焦点结论：一般市售散热器产品的散热效能要比盒装处理器中附带的散热器好，尤其是使用各种先进生产工艺、铜铝材质结合和加入高效热管的散热器，在超频后发热量惊人的Pentium D考验下仍有非常出色的表现。一般盒装散热器只能说基本满足CPU的散热需要，对发热量较小的闪龙或赛扬D尤其适合，发热量较小的K8处理器如果超频幅度不大，可较放心地使用原装散热器，对发热量巨大的Intel Prescott处理器，超频时最好换一款散热效能较佳的散热器。

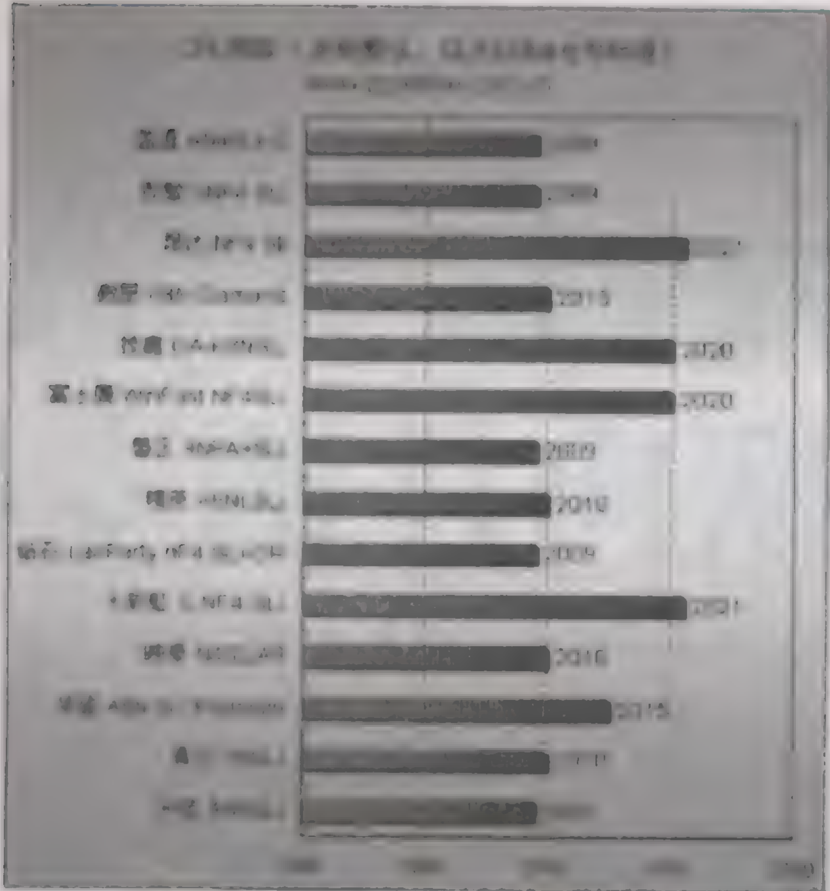
采用各种先进工艺的产品定位都较高，300元左右的价格不是一般玩家可以轻易接受的。许多高性能散热器都使用多平台设计，配合不同的安装扣具可支持多种平台，兼具良好的散热效能和以后的升级性，是追求极致性能的发烧超频玩家最好的选择。而入门级玩家最好选择安装较简单，散热效果不错且价格较适中的散热器，例如定位于100－200元的产品。

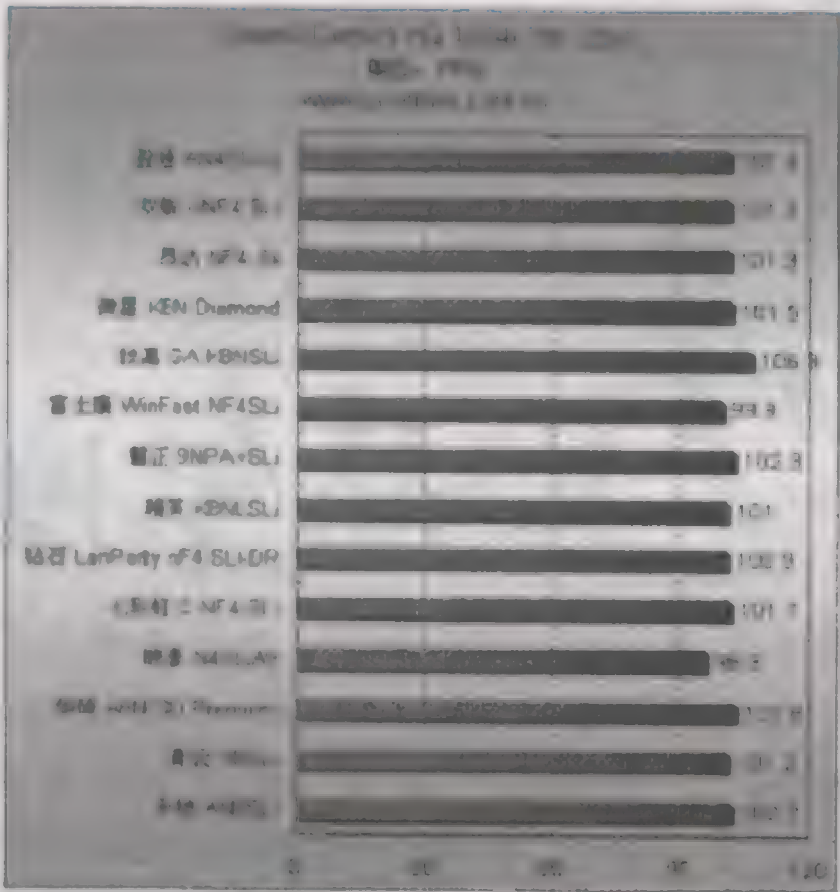
14款nForce4 SLI主板年度评测

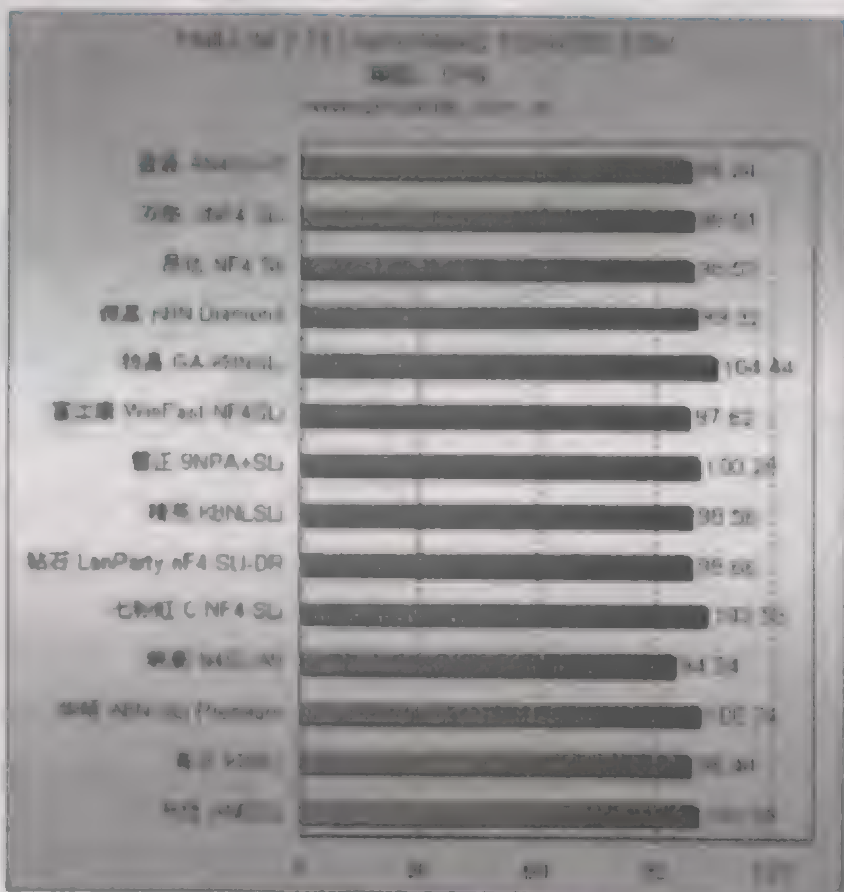
链接：http://www.pconline.com.cn/pingce/2005/wz/diy/0511/717554.html

主要看点：2005年是NVIDIA SLI系统大放异彩的一年，而nForce4 SLI芯片价格一再下滑，使大量700～900元的nForce4 SLI主板出现在主流市场上，令大众消费者都能有机会领略SLI技术带来的性能提升。该评测特别收集了14个主流型号的nForce4 SLI主板进行横评，旨在为消费者购买nForce4 SLI主板提供有价值的参考依据。




主板默认设置下CPU频率比较

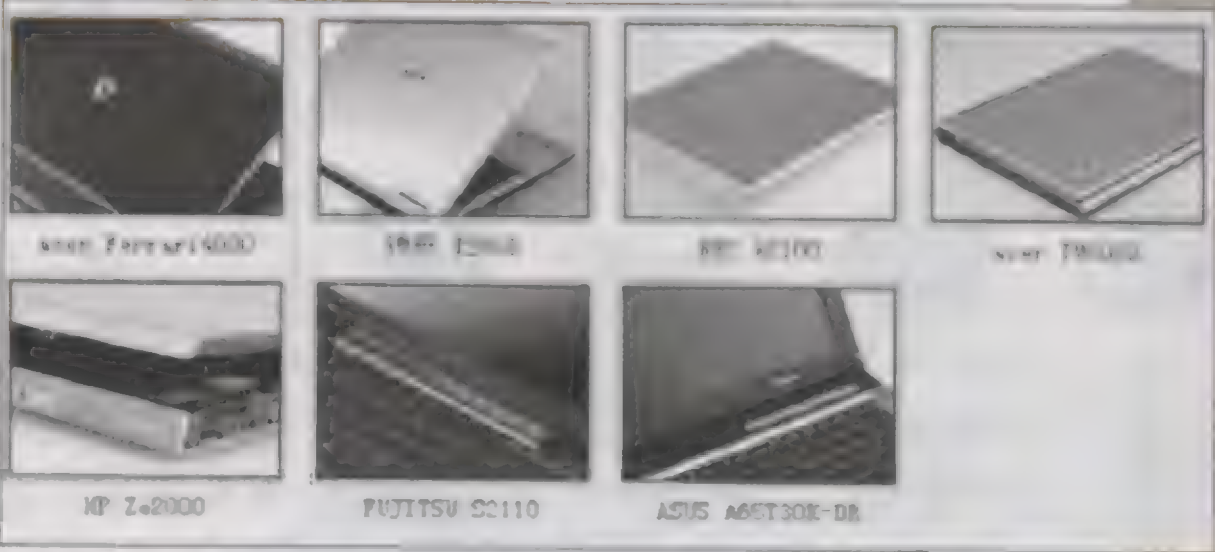

DOOM3游戏测试成绩

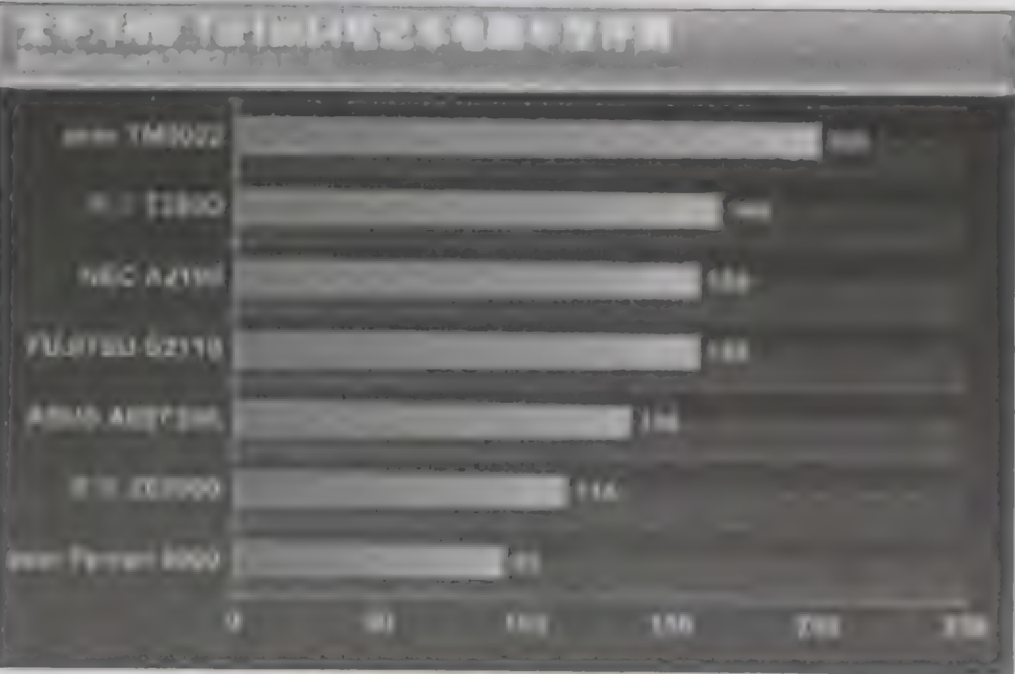

Half-Life 2游戏测试成绩

焦点结论： 14款主板都或多或少有一些频率的“偷步”（默认外频略微超出标准）行为，由于测试使用的Athlon 64 3200+基于10倍频，所以在CPU外频上的微小差距反映到具体CPU频率上，都造成了不小差别，这对后面的测试成绩有一定程度影响。其实这种现象《大众软件》在近年来的多次主板横评中也碰到过，就目前来说，采用同样芯片组的一/二线品牌主板在绝对性能方面的差距已非常小，读者朋友应当将更多目光放在主板产品的做工、稳定性、功能与扩展性、人性化的专利技术和特色软件等方面。

AMD Turion 64平台笔记本电脑横向测试

链接： http://www.pconline.com.cn/pingce/2005/wz/notebook/0511/723163.html




Turion 64平台笔记本电脑电池寿命测试

主要看点： AMD Turion 64移动处理器的推出，对目前独霸一方的迅驰平台有较大影响，采用Turion 64移动处理器的笔记本电脑厂商也在不断增加。在最近半年时间里，虽然推出的产品有限，但产品种类很全面，每款产品都会引起消费者较大的反响。

附：Turion 64与Pentium M处理器参数对比

	AMD Turion 64 Mobile	Intel Pentium M
L1（指令+数据）	128kB（64kB+64kB）	64kB（32kB+32kB）
L2 Cache	1024kB/512kB	2048kB
系统总线技术	HyperTransport技术，最大1600MHz	FSB 533MHz
整合内存控制器（MCT）	是，支持PC3200	PC2700
PC2100	or PC1600 so-DIMM	否，内建于芯片组中
处理器到总线带宽	系统最大6.4GB/s、内存最大3.2GB/s、总共最大9.6GB/s	总共4.3GB/s
整合北桥	是，128位核心频率	否，64位，133MHz
电源管理技术	AMD PowerNow!	增强SpeedStep
病毒保护技术	是	执行无效位
无线功能	802.11a/b/g	802.11a/b/g
3D、多媒体指令	3DNow!、SSE2、SSE3	SSE、SSE2
制造工艺	90nm	90nm
封装	754-pin lidless micro-PGA	Socket478、micro-PGA
功耗	25W/35W	27W

焦点结论： 总体来说，Turion 64尽管在功耗控制方面略逊色于迅驰，但相对AMD前一代的系列移动处理器，Turion 64从性能到功耗的提升都很明显，加上各大笔记本厂家及相应芯片组厂商的支持，基于Turion 64的笔记本电脑呈现出比较有利的发展势头。尽管目前针对大众用户并支持x86-64指令集的Windows XP 64bit操作系统还没有成为主流，而支持64位的Linux版本也只局限于部分个人或商业用户，但当操作系统完全进化到64位时，拥有Turion 64笔记本的用户可不用通过任何硬件升级，就直接过渡到64位的操作系统平台，节约了不少投入。

问题交流

编者按：又到年底了，估计是"买了电脑好过年"吧，近段时间问有关装机问题的读者又多了起来。给欲购机者一个忠告：一定要根据自己的实际情况（经济情况和电脑使用取向）来选择购买电脑，不宜盲目追求性能。

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旅

读者 孙为华问：现在很多品牌机和笔记本电脑都预装的是Windows XP Home版，**请问Windows XP Home版本与我们常见的Pro版有什么区别？**

答：相比Windows XP Pro，Windows XP Home功能有所缩减，具体来说，二者存在以下差异：Home没有组策略编辑器"gpedit.msc"，默认没有备份功能，在安装NTBACKUP之后不支持ASR功能，而且不能加入微软的活动目录，不支持动态磁盘，默认不带IIS 5.1。没有Tasklist.exe命令，Home版本的并发连接数是5个（Windows XP Pro版本是10个），且无法保存访问其他计算机资源的网络凭证，无法使用EFS，也无法禁用"简单文件共享"，也就是说始终是采用本机的GUEST账户对待来自网络的访问。当然，在正常模式下也就没有办法设置NTFS文件系统上面的"安全"选项卡页面。另外，Home版没有Backup Operators、Power Users、Replicator groups这些内置组。

Windows XP Home和Pro版在功能上尤其在与网络安全有关方面缩水较大，当然价格也比Windows XP Pro便宜，很显然这是品牌机为降低成本而安装的版本。

四川 龚胜

读者 jk问：我有台采用P4-M CPU的笔记本，我想请问一下**笔记本电脑的CPU是否可像台式机一样升级？**如果能的话，应注意哪些问题呢？

答：这个问题不能一概而论，关键要看CPU的封装及安装形式。简单说，如果CPU是焊死在主板上的机型，普通用户是无法升级的，而如果笔记本CPU采用了插座方式安装的话，那么可能升级。像Micro-FCPGA封装的CPU由于采用了和台式电脑CPU相似的ZIP（零拔插力）插座，因此升级比较方便。

笔记本CPU升级可分为频率升级和跨平台升级两类，能跨平台升级的本本并不多，采用Pentium II级别CPU的笔记本是跨平台升级的代表，可升级到Pentium III。但大多数本本都无法跨平台升级，哪怕CPU采用相同的封装类型。总体来说，笔记本电脑升级CPU的必要性并不大，虽然CPU升级可带来一定性能提升，但同时也具有较高的技术和成本门槛，还带来了诸如整机温度升高、电池使用时间缩短等副作用。因此不如将升级CPU的花费，用在扩充内存和更换大容量高速硬盘上。

四川 龚胜

读者 bbq问：我的电脑声卡是创新SB Live，听歌效果还好，录音时噪声大，QQ聊天也是如此，这是什么原因？我用的是Windows XP自带的驱动程序。还

客座专家 fly

《帝国时代III》问题集

问：法国的胸甲骑兵有什么优缺点呀？我用时感觉不是很好用，这是怎么回事？

答：胸甲骑兵好像很怕德国的马战车，其实这种战略游戏都是兵种互相克制的，马战车也一样有自己的天敌兵种，胸甲骑兵也有自己的强项，关键在于对战时的应用。

问：为何我选了工厂还有其他很多卡片，但在玩时从来没出现过这些卡片的功能，就是说我从来没法造工厂，这到底是怎么回事？还需要其他条件吗？

答：卡片使用是有如下步骤的。

1.在家乡城市升级后，在"选择新卡片"上点选你要的卡片。

2.选好卡片后请在"建立卡片组"中搭配你卡片的组合（每个种族只能用20张卡片来跟人或电脑对战）。

3.有些卡片要等你城镇中心升级才能使用，比如佣兵卡片要等到"要塞时代"，工厂卡片要等到"工业时代"。所以说并不是你选了卡片就会自动出现相关功能，在战斗时要按"H"，进入家乡城市，然后再点选你要的卡片。

问：按下一个卡片后，要等多久才能按第2个卡片呢？

客座专家 龚胜 苏旅

有主板两声道集成声卡能接5声道的功放并带动5个音箱吗？效果会如何？如果接无源音箱会如何？

答： 排除声卡本身硬件故障和连线的原因，我建议你着重注意一下麦克风的硬件质量和软件设置问题。首先，你可用替换法测试一下电脑的麦克风有没有硬件故障。其次，建议你在控制面板的音频设置中，打开音频"高级控制"选项，看是否启用了麦克风增益功能（Microphone Boost）。这个功能虽然可提高麦克风的接收灵敏度，以便用户在嘈杂环境下使用麦克风，却是以牺牲音质增大噪声来换取的。如果没有使用的必要，建议还是及时关闭这个选项。另外，你还要关注一下声卡的驱动程序，最好不要使用一些非正式的DIY版，可在www.creative.com（创新官方网站）下载一些公版驱动程序。

主板上的两声道集成声卡可接5声道的功放机并带动5个音箱。但这样造出来的5声道只是对两声道声音的复制，并不能实现标准的杜比5.1定位，而且由于受到电脑本身的电磁干扰，放大的声音质量也不会很好，所以一般来说没什么意义。如果要实现音频设备的5.1输出，还需购买并安装专门支持5.1声道的声卡设备，如创新的SB Live 5.1版、SB Audigy系列及德国坦克（TerraTec）火网系列等。无源音箱是一种没有外接电源的音箱，一般靠声卡的功放发出声音，但这类音箱往往是低档产品，效果不好，如果声卡的输出功率较小，音量效果就更差。

湖南 苏旅

读者 Lv55问： 为什么我在安装一些Windows驱动程序时系统会提示我安装的**WDM驱动**不符合**Windows测试标准**，可能会出现问题，这是啥意思？请问我是否可继续使用这个驱动呢？还有，就是我的电脑晚上开机时噪声很大，启动之后就逐渐好了，如何来处理？

答： 你所说的测试标准估计是Windows硬件质量测试（Windows Hardware Quality Labs，简称WHQL），其目的是为了确保OEM厂家提供能与微软（Microsoft）产品进行有效优化交互的合格硬件和软件，通过该项测试的硬软件都会获得Designed for Windows徽标。而WDM全称是Windows Driver Model（视窗驱动程序模型），它通过提供灵活的工作方式来简化驱动程序的开发，同时更能有效地支持新硬件的安装和使用。安装Windows驱动程序提示"不符合Windows硬件质量测试"并不意味着该驱动程序不能正常工作，Windows硬件质量测试主要指其通过微软硬件实验室测试的一种权威认证，通过这个认证的硬件产品及驱动程序意味着能在Windows下面得到很好的支持。并不是所有硬件厂商的驱动程序都经正规渠道通过了该认证，如果是通过正规途径获取的新版驱动程序，一般情况下问题不大。

电脑的噪声跟机箱内的很多因素都有关，建议你及时检查一下机箱内部噪声来源，常见的如机箱风扇、电源风扇、板卡风扇和CPU风扇在刚开机运行时都会产生一定的噪声，而且某些品牌的硬盘、声卡及光驱在工作时也会发出噪声。部分风扇本身转速很高，一般大于4000转/分钟，有暴力扇之称，如果没有对风扇作较好的动平衡工艺，以及机箱内部日积月累的灰尘覆盖，使用起来自然噪声很高。而且部分风扇内部本身有轴承部件，如果没有及时补充润滑油，噪声也会骤然增大。因此建议你及时做好机箱内部的除尘处理，对于一些噪声太大的风扇，还是建议早点更换为好。

湖南 苏旅

读者 小苯苯问：我的16×DVD刻录机用Videopack5刻录时提示"Recorder interface parameter

---

答： 按下卡片跟生产单位是一样的，都是有冷却时间的（现阶段，冷却时间提法非常流行）。当你按下卡片时，可看到控制面板最左边上方出现卡片图案以及处理进度。下一张卡片的出来时间，是通过你游戏中的生产或建筑时所带来的经验分数来计算，还包括英雄探索区域及挖宝物也有经验分数。到了一定的分数，就会升级下张卡片出来！所以努力生产和盖建筑或杀敌人赚取经验都可加速卡片出来的速度。

问： 请问一下，为何我一直卡在工业时代而无法提升呢？每次玩到第4个时代（工业时代），就没办法再往上提升时代了，所有的东西都建造了，但主城的第5个时代标识就是不出现，是什么步骤没弄对，还是看经验值？麻烦大家帮忙了。

答： 别玩生死斗模式，游戏模式选"争霸战"就可玩到第5时代了。

问： 在本游戏2代时摆阵形的系统一目了然，不过3代好像不是很好用，如果要热键的话实在太麻烦了，有什么办法解决吗？

答： 3代中每个兵种都有各自的阵形，不过要在"选项"那里勾选。顺便说一下，有许多功能都是从"选项"那里勾选才会启动的，默认设定状态下基本都是没有启动的。

问： 如何建造城门呀？我怎么只能造城墙不能造城门呢？

答： 城门要在城墙上建造，在盖好的城墙上花费50木头，点有够长的直线城墙，再点选两个城墙柱子中间的墙部

客座专家 龚胜 苏旅

error…"，这是怎么回事？哪些刻录软件兼容性比较好？另外，刻DVD时提示要VOB格式（我保存的是MPEG2文件），如何才能把MPEG2文件转成DVD用的VOB格式啊？

答：出现这样的问题说明你的刻录机跟Videopack这款软件可能存在一定的兼容问题，因为许多新款的刻录机并不支持老款的刻录软件。Roxio的Videopack似乎已很久没有更新了，实在不行，最好更换其他刻录软件，如Roxio其他系列的软件Easy CD & DVD Creator及My DVD Studio系列，还有Ahead的Nero Burning Rom等，它们的升级更新速度都很快，对于新款刻录机的支持也是很及时的。

至于制作DVD视频光盘，并不是像制作VCD光盘那样直接把MPEG格式文件拖拉，然后进行刻录操作那么简单，首先你必须用非线性编辑软件制作生成DVD PAL MPEG2文件，然后再用DVD编辑刻录软件处理输出成包括VOB文件格式的标准DVD文件格式（其中影音文件分别于Video_TS和Audio_TS两个文件夹内），最后再把这些文件刻录到DVD刻录盘上。这样的DVD编辑刻录软件包括WinDVD Creator Plus、NeroVision Express、TMPGEnc DVD Author、ULEAD DVD FACTORY等，在很多网站上都有下载。此外，现在很多新款DVD播放机都可直接读取DVD光盘上的MPEG2文件，如果只是单纯作为备份资料的话，可直接把MPEG2文件刻录到DVD刻录盘作为文件数据光盘保存，同样也能被这些DVD播放机所支持。

湖南 苏旅

读者 飞扬问：现在用电脑看电视方便吗？我准备购买一块电视卡，并安装Windows XP Media Center Edition 2005多媒体系统，听说用它看电视和进行多媒体操作特别方便，请问应该选什么卡比较好，能真正成为数字电视么？

答：首先要指出的是，现在国内绝大多数电视机所接收的只是模拟信号而不是数字电视信号，因此不管你所用的电视接收设备是CRT电视机、等离子电视机、液晶电视机或带电视卡的电脑，只要接收的仍然是模拟信号，那么都不能称作真正的数字电视。此外，用电脑观看电视有利有弊，好处是用户可方便地将电视节目保存在硬盘上欣赏，但同时较小的显示器屏幕也影响了用户观赏精彩的节目。电脑上专用的电视收看设备主要有外置USB电视盒或内置PCI电视卡，前者使用方便而后者价格相对便宜一些。不同硬件解码芯片及配套收看软件对观看效果都有所影响。从解码芯片上看，视频采样位数及视频梳状滤波器是2个关键指标。目前主流视频解码芯片的采样位数分别有Conexant BT878系列（8bit）、飞利浦713x系列（9bit）及Conexant CX2388x系列（10bit）。而从决定画质的视频梳状滤波器来看，3D技术的效果要好于2D，而2D的又要好于1D。综合比较，采用飞利浦713x系列（9bit采样+3D视频滤波器）和Conexant CX2388x系列（10bit采样+2D视频滤波器）视频解码芯片的电视卡是非常值得选购的。从软件支持上看，没有通过微软硬件认证普通电视卡是无法直接安装Windows MCE2005多媒体操作系统的，只能通过电视卡自带软件或第三方软件（如Dscaler、Fly2000TV）播放电视画面。如果电视卡配套的遥控器有自定义按键功能，那么经过设置后也能用于遥控Windows MCE2005多媒体操作系统进行图片浏览、视频音频播放等操作。目前市面上的电视卡种类很多，品尼高、天敏、朗视、丽台、同维、康博等都是较好的品牌。

湖南 苏旅

分就可改建成城门了。

问：在玩第3幕第7章时为什么不能造大炮呢？这关的过关条件好像是要有8门大炮的呀。

答：你是说最后的印加城（Last City of Inca）这一关吧，此关不能造铸炮厂，会不停有大炮从地图西北角送来，不过这些炮在到达你的地盘之前要经过敌人的势力范围。本关打法大致有两种，保守一点的话可选择持久战，如果主动进攻则用卡片换取各类武器全力进攻。

问：在奇特的同盟（Strange Alliances）这一关里，打败切罗基人作战部队后要如何进行和平协商呢？我总是无法触发剧情！

答：首先要摧毁切罗基人的战争棚屋，一共只有两处，虽然被攻击后这些棚屋会生产出一些士兵，原本也有部分兵力在这里防守，不过很容易攻下，攻下后前往西南面的村子进行和平谈判，就会触发剧情而发现自己上了英国人的当，情节就可继续了。

问：在Warwick的要塞（Warwick's Stronghold）这关，目标好像是要摧毁Warwick据点内的城镇中心，不过有时间限制，又不能生产农民，这可怎么办？

答：本关不能生产农民，所以资源缺乏只能靠抢。初期的关键是要抓紧时间，开始就派农民收集资源，卡片之类的东西全部用来发展军事，主要是造臼炮，用炮远程打坏哨塔，然后就可调整位置攻击城镇中心了——如果炮火足够猛烈，城镇中心坚持不了多长时间，20分钟绰绰有余。

《大众软件》2005下半年文章索引

（13～24期）

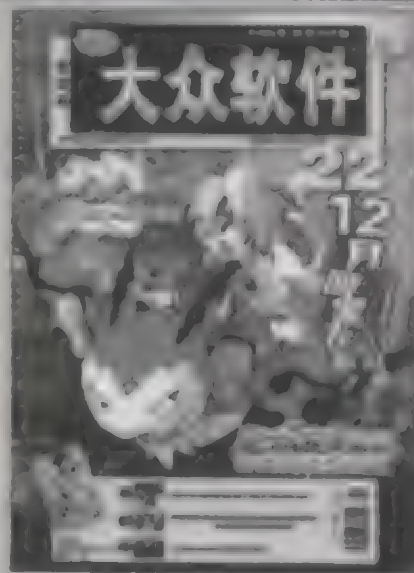
注：[illegible] TOPTEN [illegible]

应用篇

新品初评

专栏评述

数字码头



JS的忽悠真是厉害，大家可要提高革命警惕，小心上当！根据编辑部报告和MP3评测，我的同学决定把买MP3的事再往后拖一拖。 **（快评手 zz7650）**

关于专题“告诉你一个真实的网吧”，作者的文笔很犀利，也很幽默，写的很精彩，是一个很好的专题作品，看过后很有感触，通过横向和纵向交叉的比较，让我们看到了网吧的发展过程，也会让很多重新对网吧有一个新的定位。

（快评手 风间佩月）

请你快评：针对24期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论，200至300字之间，快评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

实用软件

@办公室的故事

@幻彩多媒体

应用心得

网络时代

硬件评析

娱乐篇

专题企划

前线地带

@游戏试炼场

锋利的盾

攻城略地

在线争锋

极限竞技

龙门茶社

游戏剧场

15期（总第200期）特别版目录

广告索引

DDRII时代 技术为王

——内存企业如何应对封装技术瓶颈

由于科学技术的飞速发展，电脑硬件技术也随着这股潮流在不断的更新、交替。特别是像主板、显卡、处理器的产品更新及所运用的新技术的发展速度更是惊人。在日益更新的配置平台上，内存与整个配置平台的运算性能也相应紧密的联系，就算消费者在其它硬件上采用最新、最快的产品，如果内存相对滞后，那在软件、程序的运行中带来瓶颈也是显而易见的。随着技术的进步，内存行业也意识到了内存在技术发展的重要性，为适应以后硬件配置平台的发展和平稳过渡，内存厂商迅速作出反应推出了采用全新内存架构的DDRII内存。

众所周知，DDRII是由JEDEC（电子元件工业联合会）定义的一种全新下一代DDR内存技术标准的名称。与DDR技术相比，DDRII最大特点是采用4-bit Prefetch技术，该技术可以有效地提升内存带宽，从而突破运算瓶颈。从目前DDR2内存标准来看，内存厂商针对一般电脑市场的DDRII内存将会推出533MHz、667MHz甚至到800MHz不同时钟频率的产品。

与DDR相比，DDRII也有着诸多优势：首先，DDRII内存拥有4bit的数据预读取能力，而DDR内存则只有2bit的数据预读取能力。虽然与DDR一样，都采用了在时钟的上升延和下降延同时进行数据传输的基本方式，但是在同等核心频率下，DDRII拥有两倍于DDR的数据传输率，这样DDRII内存就拥有更高的预读系统命令数据能力，并可以简单地获得更为完整的数据传输能力。其次，DDRII还引入了三项新的技术，它们是OCD、ODT和Post CAS，这样大大改善了DDR内存在应用和传输中存在的诸多不足。

最关键的是，在内存的封装形式上DDRII内存也要大大地优于DDR内存。BGA封装由于芯片底部的空间较为宽大，可以在保证引脚间距较大的前提下容纳更多的引脚，可满足更密集的信号I/O需要，这对DDRII而言是必须的。此外，BGA封装还拥有芯片安装容易、电气性能更好、信号传输延迟低、允许高频运作、散热性卓越等许多优点，它成为DDRII官方选择也在情理之中。

那么如何理解BGA封装方式在DDRII产品上的应用呢？在内存制作流程中，主要的环节如下：晶圆切割测试－封装－颗粒测试－贴片－成品测试－出厂。其中最为关键的步骤是内存颗粒的诞生，需要经过前工序、后工序、检验、封装、测试等步骤后才能算是合格的颗粒。前工序将硅晶圆切割成小的芯片，并进行简单的EDS测试，完成芯片的大部分功能测试；后工序对芯片做I／O（输入／输出）设置和保护；检验工序对整个芯片做全面的检测；最后，再对检验通过的芯片进行封装制成内存颗粒，再对颗粒进行测试，完全合格的颗粒才能用来贴片、制作内存成品。也只有通过这种严格的考验所生产出来的DDRII内存，才能保证其性能、稳定性和兼容性。

在DDRII时代只有那拥有BGA封装技术的实力雄厚的企业，才能在未来的竞争中站稳脚跟，如果不能根据市场变化相应投入更多的资金和人力资源，那么即使在DDR时代曾经拥有很强的优势，也会在DDRII的市场中优势尽失。相反，那些前期已经作了长期的技术积累并拥有BGA核心封装技术的企业，正逐渐在市场上获得更广泛的认可，Kingmax就是这些优势企业中的一员。

作为全球存储行业的领导者，Kingmax是全球第一家具备自有的封装及测试先进设备的内存厂商，并实现了完整的供应链垂直整合，即Kingmax从原厂采购晶圆后，整个内存生产的流程均由Kingmax自有的封装工厂独立完成。同时在众多内存厂商中，只有Kingmax早在七年前就研发出BGA封装技术并成功的大量运用在SDRAM和DDR产品上。其内存领域的独家专利技术——TinyBGA封装技术更是在业内赫赫有名。Kingmax自从在SDRAM PC66/100的时代就已经采用了这种以往只用于CPU等高阶半导体产品封装的前端技术，一直到现在已经具有7年以上的丰富经验的积累，所以不论是在技术的磨练、设备的配合更新以及人员的教育训练都能完全切实的掌握BGA封装所面临的严苛考验。这也就为Kingmax成为DDRII时代行业的佼佼者奠定了坚实的基础。

随着最近DDRII产品在市场上的火爆，DDRII时代也就真正意义的来临了，而DDRII规格的不断提升也预示着DDR正在加速退出历史的舞台！对于这个时代来说，技术为王也成为内存行业的重要标志，作为各大内存厂商继续发展的一把利器，谁率先拥有所需的一切技术，谁就能在DDRII浪潮中赢得先机！



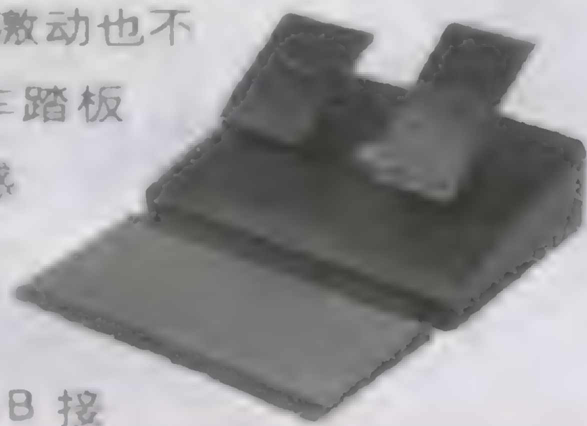
穷人的法拉利——北通3130PC游戏方向盘



自北通3130方向盘今年7月份上市之初，我就对其产生了兴趣，毕竟以区区230多元的价格就能够拥有带震动功能的名牌电脑方向盘实在是非常超值。前几天到村里闲逛，发现北通3130的价格已经跌破了200元，还提供1个月保换，1年保修的服务承诺，令我如何不动心呢！经过一番和老板的讨价还价，最后我以185元的价格把这款方向盘抱回了家。

一路上抱着个硕大的盒子还真是惹眼（建议要去买这款方向盘的朋友不要乘公交车，否则有可能多收你一份车票钱），到家之后先将所有东西都从大盒子里掏了出来。方向盘、折叠脚踏板、驱动光盘、说明书一应俱全。先不忙安装，让咱仔细端详一番。北通3130方向盘基于黑色和银色的主色调，整个方向盘的流线正适合手部的形状，手握的部分是橡胶材质，握上去之后很舒服。在握住方向盘之后，双手的拇指可触及的地方有类似手柄的方向键，以及"1-4"四个按钮。它们之间"北通"的标志下方有"9、10"两个按键以及方向盘、数字、模拟模式切换的RUMBLE键，这些键位的设置完全是依照SONY的PS游戏机的手柄的键位设置。另外的"5-8"四个按钮被放置在方向盘的中上方，也是大拇指能够轻松触及的位置，操作起来非常方便，用来设置一些例如喇叭、大灯、视角等功能。这些键位的设置完全是依照SONY的PS游戏机的手柄的键位设置。

方向盘的下方有令我激动异常的换档拨片，操作的时候会发出清脆的声响。要知道只有法拉利、BMW等超级跑车或F1才配备换档拨片，咱这辈子恐怕是买不起了，如今通过这款方向盘也能体会一下了，让我如何不偷笑。在方向盘底座上面带有5个橡胶吸盘用于在桌面上固定，这样的设计不仅固定牢靠而且不会划伤桌面。脚踏板通过1根RJ11线连接到方向盘背面，踏板下面可以延伸出一块防滑板，这样再激动也不会把油门踩跑了。油门和刹车踏板很宽，上面有防滑圈，踩上去感觉很轻，使用时间长了也不会造成脚的疲劳。

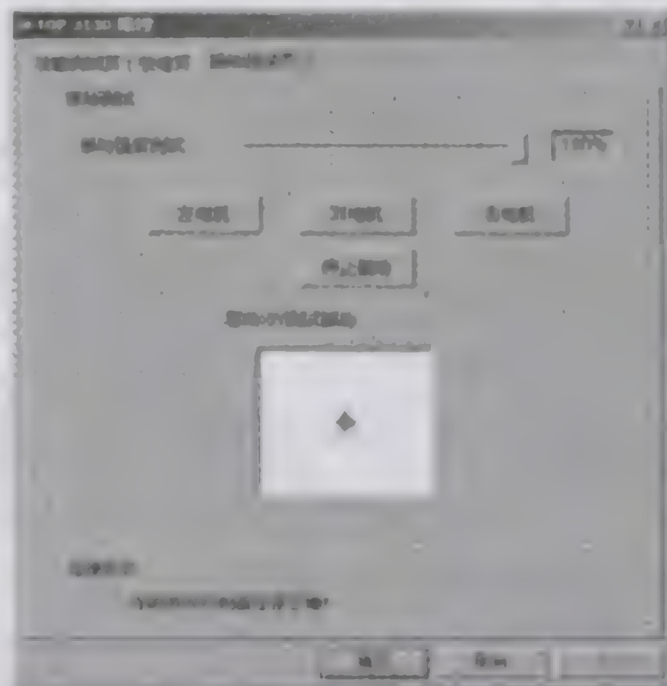


此后把方向盘后面的USB接口插入计算机，放入驱动光盘。北通的设备驱动安装界面很友好，能够识别计算机上安装了何种设备并自动安装。驱动安装完毕后，XP系统便正确识别到了方向盘。在控制面板里面可以对方向盘进行校准和测试，还可以调节震动强度。闲话少说，马上进入游戏吧。为了体验出速度和操控感，我使用了极品飞车8为测试游戏。在极品飞车系列游戏中，不需要对方向盘进行设置就可以进入游戏。开上路了，先拉高速度朝墙上撞去，为的是体验一下震动的效果。震动的强度令我比较满意，毕竟在把手位置有2个震动马达。在车辆严重破损的时候，你会感觉只要踩下油门就有强烈的震感，比较贴合游戏的设计。换档拨片随方向盘的转动而转动，即使是在弯中也可以自如的换档，归位迅速，非常干脆，手感非常好。方向盘的转向是左右90度设计，自动回中，灵敏度高，但是美中不足的是方向无法力回馈，毕竟和千元级方向盘还有差距。踏板的设计是非常人性化的，底部的防滑板非常有效，加油踏板行程较长而刹车踏板行程则较短，渐进式踩踏的时候能有较好的线性响应，这是键盘和普通手柄所无法做到的，完全符合真车的设计。



优点说了不少，不过这款方向盘的缺点也是有的。首先是震动强度虽然不错，但是缺乏层次感和真实感，在这点上PC游戏是很难和PS及街机相比的。其次是方向盘不支持力回馈，当然在这个价位要求北通3130做到这点的确是太为难它了，希望以后的换代产品可以满足我这个心愿。

总体来说，北通3130是非常适合业余玩家和普通赛车游戏爱好者的，180余元的价格，你无法在市场上找到和它可以相提并论的产品。我们很欣慰地看到北通把国产游戏外设越做越好，希望它能把今后的产品更加完善，让玩家不用花大把银子去买国外厂家的产品，省下银子把电脑升级一下多好。



华硕 GameLiveShow 功能与你共享帝国三

万众瞩目的帝国时代三（Age of Empires Ⅲ Trial）终于来到了我们面前，他以其惊人的画面表现赢得了众多游戏迷的赞叹，成为今年人气最旺的即时战略游戏。

今年的人气大作——帝国三(AOE Ⅲ)



该游戏可以说是即时战略游戏的登峰之作，单在技术上就无人能及，如整个屏幕会出现超过300个以上的士兵，每个士兵内部的骨骼关节都有全套计算公式。支持HDR技术使得游戏的画面变得更加细腻逼真，画面有着明亮的效果和出色的柔和度，十分亮丽。

如此豪华的游戏对硬件要求也是非常高的，在帝国的官网上有专门针对配置的要求，运行帝国三的最低配置为1.4 GHz以上处理器，操作系统为Microsoft Windows XP，256 MB内存，但是为了保证游戏的最佳效果，大家的配置肯定要远远超过官方的要求，毕竟那是最低配置。

优美的画面是吸引人气的关键

新游戏总是有太多的新元素，新玩法，那么如何快速上手，如何学习新的打法，如何创造出自己的打法呢！许多玩家都处于学习中，上网对战就少了许多，更何况要想流畅地在网络上对战帝国三，需要好的硬件的网络，目前还不是随时随地都能达到这样的条件，玩家之见如何交流就成了问题，这里就推荐一套免费的大餐——华硕 GameLiveShow。

GameLiveShow 轻松"秀"一把

只要使用一块华硕显卡就可以免费得到各种各样有趣的功能，这里就利用了华硕显卡的GameLiveShow功能，它可以在线播放游戏过程，让你秀一把自己的高超的游戏技巧，也可以让三五好友在线实时观看你的游戏过程。不过在使用前还要做点准备工作，首先，在安装完显卡的驱动后，还要安装一个华硕显卡的增强驱动，要使用到的免费功能全靠它了，目前最新的版本是1.21版。然后安装华硕 GameLiveShow 软件，就是本文的主角，它的版本也是1.21。

GameLiveShow启动界面

设置界面

打开GameLiveShow软件后会看到如上图界面，这里可以设置播放时的一些参数，界面主要分四个区，A区域为功能选项区，主要有GameLiveShow设定和GameReplay设定以及预览三个功能。选择A区后可对B、C、D三个区设置，B区可以对播放参数进行设置，如分辨率（有三种格式供选择720X480，640X480，320X240，视网络速度而定，同样下面的帧数也以此为标准，还可以设置最大的连接数目，可以让1到8人同步观看游戏过程。C区还可以设置用户认证模式，只要设定用户名和密码，当远端客户登陆的时候就必须进行认证才可以进入。当一切设置好以后就可以点击D区的"开始广播"，然后最小化到任务栏就可以了进入游戏啦！在游戏中利用热键调出OSD菜单（注意最好设置三个键以上的组合，以免与游戏快捷键相冲突），将Enable GameLiveShow功能选项打开，就完成了播放端的设置，在OSD菜单上会显示一些简单的信息，如播放的分辨率，连接的客户端数目等。

开启OSD

那么要如何在远程观看呢！其实也很简单，只要在IE里面设置一下就可以，打开IE，选择工具，Internet选项，点击安全标签可以看到如下图所示：

点选受信任的站点，然后点自定义级别，将里面所有的选项点选为"开启"即可。

然后添加可信站点，将播放端主机的地址输入，点添加就可以在自己的IE浏览器中打开观看。

远程播放画面

通过这样的方式，可以让三五好友或远在异地的游友共同分享帝国三带来的快乐。

帝国三史诗大作由你拍

有没有想过，如果把所有的帝国三任务关都录制下来，再加上后期制作，就可以"拍摄"出一部精彩的帝国三电影。是不是非常令人激动呢！这里就要靠另一个免费的特色功能——GameReplay啦。

点选GameReplay设定选项，在E区可以选择录制的分辨率和帧数，如果自己的机器配制比较高，可以选择高一点的分辨率和帧数，这样录制的画面就会比较清楚，如果配置差一点也不要紧，可以调低一些。其实能流畅运行帝国三的配置，运行GameRplay绝对没有任何问题。在右边的F区选择录象存放的目录，录象的热键等，设置好以后就可以进入游戏了。

在游戏中开启录象功能可以有两种方法，第一种利用OSD功能，可以发现已经有GameReplay选项，只要将选项前的方框内选中，就可以开启录象功能。第二种可以设置GameReplay录象的快捷键，直接利用快捷键启动GameReplay功能。



开启录象功能后在左下角可以看到一个小标志，表示录象功能已经开启。录制完成后就可以在预览里面看到已经录制过的影片，默认格式为AVI。

世界第一等，XFX讯景7800GTX 512MB显卡

近日显卡市场新品迭出，显示芯片两大巨头NVIDIA与ATI的斗法越演越烈，自GeForce 6600 GDDR2 VS Radeon X1300 Pro、GeForce 6800GS VS Radeon X1600XT后，战火由下而上蔓延至高端，2005年11月15日，NVIDIA在GeForce 7800GTX 256MB的基础上正式发布了512MB大容量显存版本的7800GTX显卡，与ATI的X1800XT展开了尖峰对决。不仅显存容量翻倍，而且7800GTX 512MB相比7800GTX 256MB显卡核心频率和显存频率都得到了巨大的提升。

GeForce 7800GTX 512MB和256MB版本的核心同样是G70，采用成熟的TSMC 110nm制程生产，拥有3.02亿个晶体管。7800GTX拥有24条Pixel Shader流水线及8个Vertex Shader顶点着色单元，渲染流水线比X1800XT多出8条。7800GTX还提供了增强的CineFX 4.0引擎，完整支持D irectX 9.0 Shader Model 3.0、Intellisample 4.0和内建硬件级可编程视频器PureVideo，支持H.264硬件解码、支持1080i反交错功能，为HDTV高清视频与大型3D游戏提供了强劲的平台，并且提供了对SLI技术的完美支持。频率方面，7800GTX 512MB的默认核心频率提升到550MHz，采用1.1ns GDDR3显存，显存频率也提升至1700MHz。

	7800GTX 512MB	7800GTX 256MB	X1800XT
总线接口	PCI-E	PCI-E	PCI-E
研发代号	G70	G70	R520
制造工艺	0.11微米	0.11微米	0.9微米
晶体管	3.02亿	3.02亿	3.2亿
核心频率(MHz)	550	430	625
显存频率(MHz)	1700	1200	1500
显存位宽	256bit	256bit	256bit
显存容量	512MB	256MB	512MB
显存类型	1.1ns GDDR3	1.6ns GDDR3	1.25ns GDDR3
像素渲染线	24	24	16
顶点着色器	8	8	8
Shader Model	3.0	3.0	3.0



NVIDIA全球一线AIC大厂XFX讯景在NVIDIA发布7800GTX 512MB的当天也全球同步上市了这款王者之作，而且出厂频率更高，核心/显存高达580MHz/1730MHz，是一款厂商超频版显卡，下面就让我们近距离感受一下世界最顶级显卡风采吧。

这款讯景7800GTX 512MB显卡采用全新NVIDIA P348公版PCB设计，在布局上与256MB版本的P347 PCB非常类似，但由于136 Ball FBGA封装GDDR3的应用，以及为了满足高频率的核心和显存频率，显卡在供电模块上做了加强。大面积使用了造价昂贵的积层陶瓷电容，其优点是不仅ESR值低，而且由于电极埋入陶瓷物料内，令抗热效果极佳，耐用性更胜一筹。另外，MOSFET电压控制芯片采用了极为高级的CSP封装方式，由于它们都工作在较大的负荷下，所以都安装有散热片。除了PCI-E接口供电以外，显卡还需要外接一个额外的+12V 6 Pin电源接口。从官方文件显示GeForce 7800GTX 512MB最高功耗达120W。

显卡正面覆盖有与显卡近乎等长的巨型散热设备，名为Ultra-Quiet Active Fansink，将散热风扇、导热管、散热鳍片、散热铜片等有机地结合在一起为显卡提供整体散热。在中心位置80mm的超大型散热风扇把风同时吹向卡的两端，其中一端更会把热风通过显卡左侧档片的通风口排出机箱外，底座抛光平整的纯铜散热片覆盖住GPU，而风扇周围更是安装有多达四根的导热管把热量传至两侧的散热鳍片。

显卡正面板载8颗三星最新的GDDR3显存颗粒，编号为K4J52324QC-BJ11，它的外形和我们以前所见的GDDR3显存有所不同，因为它的封装由旧有的144 Ball FBGA变成136 Ball FBGA，并已改为无铅制程，规格为2M×32Bit×8 Bank，总容量512MB，总显存位宽256bit，颗粒速度为1.1ns，最高频率为1.8GHz，这与XFX讯景出厂默认的1.73GHz仍有一定差距，超频潜力可待发挥。



游戏外的魔兽神兵

——Utalk助你威震艾泽拉斯



如果要说2005年哪一款网络游戏最红火，相信随便去问上一位玩家，总能够得到近乎相似的回答，那就是由美国暴风雪公司开发的“魔兽世界”，十年的辛苦与光辉所铸就的结晶，感动了几十万忠实玩家的这款游戏，无疑是这一年游戏界最受关注的大作。

为了应对层出不穷的网络游戏以及如雨后春笋一般出现的网游家族与公会，各类适用于游戏中的语音聊天软件不断推出，而其中新浪Utalk ver1.50又是一颗璀璨夺目的明珠，一经推出即得到了许多网络游戏玩家的青睐与推崇。其全中文的界面设置与语音，小巧、灵活、专业等许多优点，无不吸引着追求极致的玩家朋友们。

魔兽世界近日更新了20人新副本祖尔格拉布，这对于广大玩家来说又无异是一个新的挑战。而新版本新浪Utalk ver1.50版的推出，召唤着勇士们蓄势待发，拿起你们的武器，勇敢地迈向那未知的地域。而对于魔兽世界中的公会来说，新浪Utalk ver1.50的推出自然是一大福音，只需要通过UT官方主页下载服务器端，按照设置进行安装调制，只属于自己公会的服务器频道就能应运而生，只要将服务器的ID告诉公会的成员，即可轻松使用Utalk，对于练级打怪以及进行高难度的RAID团队副本也能轻松应对。

说到语音通讯软件的最突出之处，那就是简捷的操作与清晰的语音质量了。无需教导就可以学会的操作，既可设置按键也可以设置为自由发言，使得玩家可以在魔兽的世界中解放自己的双手，安心的用双手操作着游戏内的人物作战。魔兽世界对于计算机资源的占用率是很大的，而Utalk ver1.50完全可以避免这点，其极低的数值完全可以使你安心，机器配置低的朋友也可以享受Utalk带来的乐趣。新浪Utalk ver1.50在魔兽世界所能给你带来的，如电话通话一般，就算是只有拨号上网的速度也依旧如此清晰，即是在人数达到了四十人的团队频道中，语音质量依然没有任何延迟与卡断。

对于团队的首领来说，新浪Utalk ver1.50新版所开发的“好友名片”以及频道人数的统计和排名功能，可以查看语音服务器及各频道的历史在线人数和排名，完全是最得力的帮手之一。每次的活动都需要集合，对于规定时间未到的会员，团长可以迅速根据好友名片上的链接进入他所在的服务器内，及时通知大家。而人数的统计，则完全关系到游戏中DKP分数的给予和物品的分配，不需要繁琐的手工记录参与人数，只需要在活动结束后，查看频道的历史在线人数就可以一清二楚。此次新版还提供了让管理员创立不同子频道密码的功能，这样各团可以凭着不同得密码进入各自的专属频道，开始游戏得游戏旅程。新浪Utalk ver1.50这一次换代的的最新版本，真是为了大型的魔兽世界以及其他游戏的团队活动而量身定做的！

软件中的服务器公告也是一个亮点之一，管理员可以在语音频道内设置一定字数的公告，这样就可以很方便的对活动进行通知，例如本公会一团今日MC，二团今日黑龙之类的消息，只要会员登陆频道都可以看到了，既通知了个人也方便了公会，效果当然比去逐一通知要好，对于那些不爱上论坛的人也同样是一个福音。

近日听闻魔兽国服惊现传说级神兵利器“萨弗拉斯，炎魔拉格纳罗斯之手”以及“雷霆之怒，逐风者的祝福之剑”，无数玩家为了这一目标而在不断的努力着，这些武器可以在游戏中给玩家提供极大的帮助。而新浪Utalk ver1.50也能够提供同样的帮助！看来，所谓的神兵不止是存在于游戏内，在游戏外，也有能提供同样功能的利器，而选择只是在你自己。感受超越巅峰的快感，请尽快登录UTalk官方网站(http://www.utalk.com.cn)，下载最新版本。



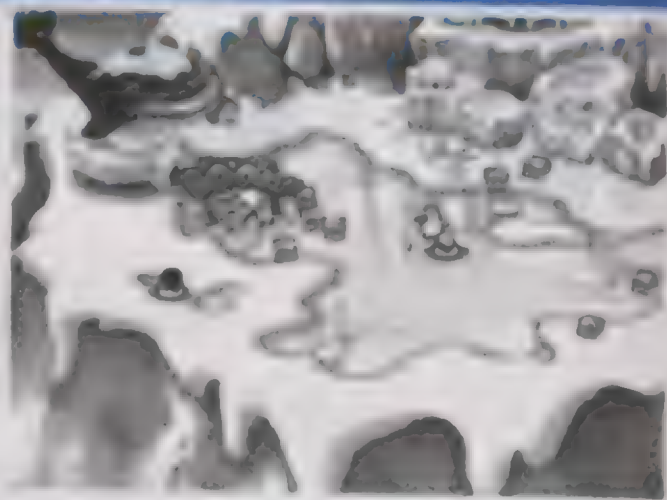


专为女性玩家打造

很多游戏厂商都打出了“专为女性玩家打造”的字样，但真正能够为女性玩家考虑的游戏又有几款呢？小记了解到《碰碰冰》正在内测中，并即将于12月中旬开始公测。为此，小记也上去体验了一把。《碰碰冰》的游戏的形象是几只可爱又富有个性的企鹅。玩家通过操纵企鹅在不同的既定空间内用推动冰块来攻击对方，并躲避对手的攻击，从而获得游戏的胜利。清新亮丽的画面，轻松活泼的音乐、简单的游戏方法再加上Q版的人物造型，是女孩子休闲时光的首选节目。

故事背景：

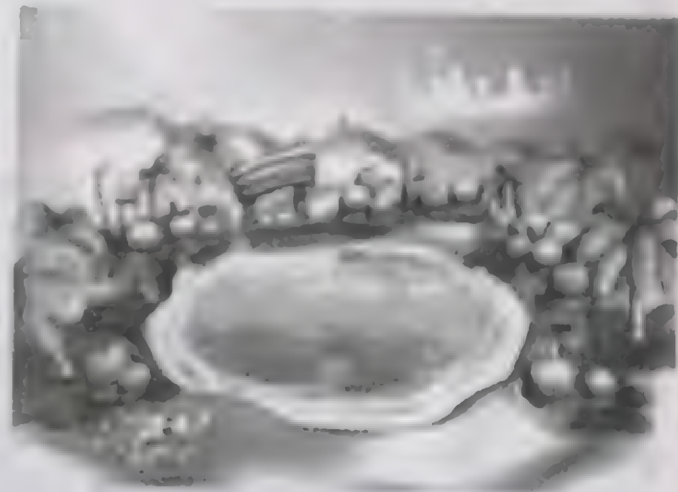
在遥远的南冥星上，生活着一群快乐而幸福的企鹅。在这冰雪的世界里，它们每天最大的乐趣就是玩推冰游戏，任何地方都可能成为他们的战场：冰原、幻想沙漠、课桌甚至在冰箱里。它们各个淘气十足而又个性鲜明：阿达冰的鬼主意总是最多，咻咻冰喜欢显耀他的速度是最快，咔嚓冰最爱打抱不平，还有喜欢时刻与阿达冰粘在一起的鼻涕冰…在这充满乐趣的玩耍中，一切都是那么的美好。他们开心的游戏着，互相的逗趣着，一切都被他们的快乐所感化，就连凛冽的寒风都跟着笑弯了腰。新的一天又将开始，快乐的企鹅们来到新的“战场”，开始又一场新的“战斗”……



丰富可爱的卡通人物形象，其个性而滑稽的动作处处得以展现，身在其中，乐在其中。绝对是女性休闲的首选，并且也是朋友、同事之间随时随地交流的好地方。

最可爱的是里面的人物造型，虽然视觉上的距离有点远，但是屏幕右下角的小企鹅可以让你很清楚的判断方向。看着人物的可爱的姿势变换，你会不知不觉的乐在其中。

你看过在冰箱里玩游戏的吗？《碰碰冰》就是唯一，让你冷到彻底。还有其它的地图，如脏兮兮的课桌，千万别以为那些橡皮擦是你的道具；变幻莫测的星星和月亮，不经意的一个反转让你彻底失去方向；清凉透彻的小湖，那些漩涡会卷得你晕头转向…丰富可爱的地图，尽情享受其中的乐趣。



跟对手决斗不需要考虑太多，随时随地都可以进行战斗。办公室，家里，地铁…只要你可以上网，只要你想到“该找人请吃饭了”，随即就可以决一胜负，赢取免费的晚餐。

破坏地带

砸出精彩，谁都阻挡不了

《破坏地带》目前正在内测中，于12月中旬开始公测。相比较于《碰碰冰》，《破坏地带》是一款更适合男性玩家的休闲游戏。其游戏形象是几个造型各异、特点突出的机器人，玩家可以通过操纵自己选定的机器人在多个游戏场景中进行破坏与消灭敌人，其夸张的动作和华丽的特效、绚丽的视觉感受以及丰富的道具使此款游戏趣味横生。

背景故事：

超大型游乐园－ZOO－LAND里住着很多天才博士“Dr. Stankovic”发明的机器人，并且日益壮大。

PIKO行星的外星人一直关注ZOO–LAND游乐园里的机器人开发，他们深感巨型机器人将会给他们造成极大的威胁，从而劫持了天才博士－Dr. Stankovic。

被劫持的天才博士－Dr. Stankovic被外星人洗脑，开始将巨型机器人改造成破坏之神。主人公和他的朋友们得知这一消息，为了阻止被改造的巨型机器人而前往ZOO－LAND。幸运的是，他们发现了几个尚未被改造的巨型机器人。满腔热血的主人公们为了改变已被混乱的ZOO–LAND，各自驾驶着仅存的巨型机器人开始追击PIKO行星的外星人。



耳目一新的机器人战斗模式

看似迟钝的机器人成为了游戏的主角，他们居然做着各式不可思议的动作在同样不可思议的战场上打斗，招数连连、刺激异常。无论是游戏模式还是画面细节，都是一次新的尝试，狭路相逢，究竟是勇者生存还是智者留下，这就得看操作者的技术了。

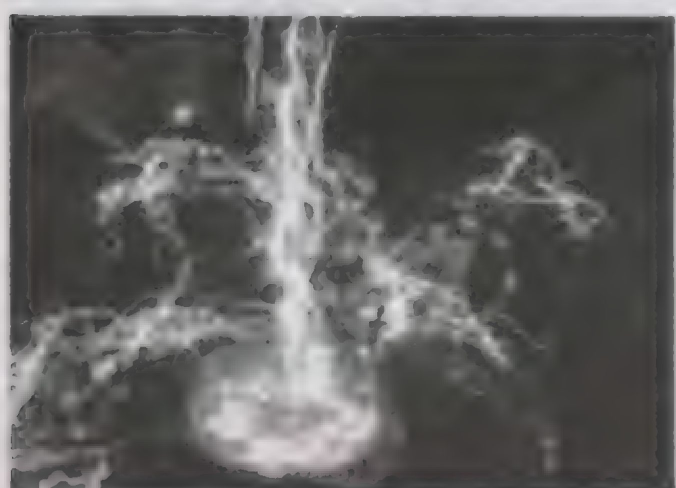
全方位的3D视觉，也是这款游戏的一个特点。小键盘“↑”“←”“→”“↓”操控镜头、视角转动。在目前的休闲网游来说，采用全3D场景的作品是屈指可数的，《破坏地带》模拟了机器人行进战斗时的环境，使游戏更富真实感，让玩家仿佛身临其境

选择自己喜爱的机器人，游戏中的你可以为所欲为，在你的前方，不存有任何阻碍物，什么高楼大厦，瞬间就可以倒塌在你的脚下，你的对手也会在你的追、击、跳、跃中砰然倒地。用你手中的武器砸出属于自己的一片天地吧。

天地玄门

——抛弃“副本”的新世界







2005年12月由腾武数码推出的《天地玄门》是一款全新的幻想风格大作，游戏中出人意料地没有使用时下流行的“副本”系统，取而代之的是由玩家自行设计的“魔幻宝盒”。究竟抛却“副本”以后的世界会是什么样子呢？让我们来一探究竟！

神奇世界的神奇故事

《天地玄门》的故事发生在一个东西方神话相融合的世界里。你，作为一个凡人，必须寻找到突破人间的“门”，完成由人向神祇的突破，进而带领你的信仰者们冲破怪物的围堵，将世界从一片混乱中拯救出来。

在游戏中，总共有七种职业供选择，按东西方不同的命名分别为：武者／斗士、剑客／剑士、术士／巫师、医道士／祭师、箭手／弓箭手、异士、铁匠，各个不同的职业有各自的专长。当然，不论你选择的是哪一个，都可以通过自己的努力成为游戏中的“神祇”，最终带领你的信仰者突破大地的束缚，飞向广阔的天空。

新的世界？星的世界？

在《天地玄门》里，到处都分布了一些守护星。这些守护星由实力超群的神兽们守卫。在打败了守护星的神兽以后就可以把这个守护星纳入自己的管辖范围。被占领的守护星每小时可以向占领者提供为数可观的资金和物资支持。

不过占领了守护星以后也不是就可以高枕无忧的。你能抢到，别人自然也可以从你手中把它夺走。想要守卫自己的星座就得好好下点工夫，投资升级守护星自然是不可或缺的，让别人在你超强的神兽的铁蹄下颤抖吧！不过说到底神兽是死的，遇到实力强大的对手，就需要你动员公会里的兄弟姐妹们一起拼死御敌了！毕竟守护星可是个源源不断的造钱机器啊！

要“宝盒”，不要“副本”

《天地玄门》中最为引人注目的莫过于“魔幻宝盒”系统，这也是这款游戏敢于和《魔兽世界》等欧美游戏大作叫板的最大资本。

“魔幻宝盒”的系统概念有些类似于“副本”，但比“副本”，具有更强大的功能和自由性：每一个玩家都拥有三个甚至更多的“魔幻宝盒”空间，在这个空间中，玩家可以通过包括房屋、植被、地表、物品、怪物、NPC、传统门等不同的布置元素来自由建设。随着玩家等级的提升和资金的逐步充裕，可布置的元素也将会逐渐增加。

当玩家在“魔幻宝盒”空间中布置的元素以怪物为主时，这个空间就成为了一个地牢。任何一个其他玩家在向空间拥有者缴纳一定费用以后，就可以对这个地牢发起挑战，从而赢得“魔幻宝盒”所有者颁发的闯关奖励。

当玩家在“魔幻宝盒”空间中通过怪物和传送门的结合组织成一个迷宫时，挑战者就需要在面对实力强大的怪物的同时尽快找到真正的出口。如果建设者的布置足够巧妙的话，相信不少人会面对错综复杂的道路而茫然不知所措。

对于喜欢自己动手布置居室的MM玩家们来说，不妨尝试一下在这里玩一回“模拟人生”。布置下可爱的屋子，四周种满花草，不时地邀请一些姐妹来自己的花园做客，也是游戏中独有的一道风景。

顺便提一句：虽然许多布置元素在游戏中都可以经常见到，但是你也可以耍个手段——比如说把4级的扑水兔放大到比房子还高大，狠狠地给别人一个惊吓；又或者把原本小巧的花草变成庞然大物……这不是食人花吧？



抛弃，是为了创新

仔细看看《天地玄门》，可以发现许多我们已经耳熟能详的概念被大胆地修改了：东西方的神话融合；由定点的城战变成“世界战场”的全面战争；以功能更强大的“魔幻宝盒”来取代“副本”……



抛弃旧概念并非恶搞，而是为了给游戏真正开拓出新的思维空间。也只有在这样的不断创新中，中文游戏才能找到和欧美作品最终对抗的资本。为此，我们可以相信，“天地”将无限宽广！



EZ生活，宽带娱乐的新方舟

宽带为王，迅猛发展的宽带娱乐市场

根据中国互联网络信息中心（CNNIC）发布的第十六次中国互联网络发展状况统计报告显示，至6月30日，我国宽带上网的人数增长迅猛，首次超过了网民的一半，达到5300万人，增长率为23.8%，这也是宽带用户首次超过了拨号上网用户人数。

互联网的发展给人们的生活带来了天翻地覆的变化，它除了能够提供一个工作、学习的好场所，网上丰富的娱乐资源也大大丰富了网民的生活，目前网上娱乐已经成为了我国许多网民上网的首要选择。而伴随宽带用户的高速增长，宽带增值应用的主要业务宽带娱乐也进入快速发展的时期。有数据表示，比例高达32.2%的网民都将休闲娱乐视为上网的主要目的。由此看来，借助于宽带的发展，以在线游戏、视频点播等为代表的娱乐方式已在用户中流行，并正以前所未有的速度发展。

宽带娱乐市场规模的迅速扩大，使得国内各大运营商们纷纷将目光投向了这一极具潜力的市场上来，各自推出宽带增值业务品牌，积极发展主流宽带应用，为用户提供更加丰富多彩的宽带内容服务，以内容来吸引更多的用户，成为运营商们在占领市场之后的重要目标。



家庭娱乐战略，迎合用户需求的宽带娱乐门户

在一份对网民宽带娱乐能否满足需求的调查问卷中显示，17.43%的人对目前的宽带娱乐能完全满足，73.09%的人对目前的宽带娱乐基本能够满足，而比例占9.48%的人则表示对目前宽带娱乐状况不能够满足。从调查结果中看到，随着宽带的互动以及娱乐产品的快速传播，用户对宽带的需求不断提高。如今的宽带娱乐内容基本上能满足网民在工作之余对休闲的需求，但是，我们也发现部分网民对宽带娱乐内容还不甚满意，服务内容不够丰富多彩、内容缺乏新意成为制约宽带娱乐发展的主要因素。看来，只有不断创造丰富而又新颖的娱乐内容才能不断吸引网民的"眼球"。

宽带娱乐中的在线游戏一直是宽带增值应用的主流，而其中休闲类游戏由于更加适合中国大多数网民的日常娱乐习惯及生活品位，越来越受到广大网民的欢迎。据IDC预计，2005年中国休闲游戏平台用户数将增至9000万，较去年及2003年分别提升31%和78%，其发展速度已经大大超过了大型网络游戏成为网络游戏市场的主流。随着休闲游戏市场的不断扩大，用户需求也表现出越来越明显的发展趋势，那就是更好的产品以及更丰富的服务体验。

正是看到了人们对休闲游戏不断增长的服务需求，为了充分迎合市场，领先的中国互联网内容提供商——盛大网络，提出了这样一个家庭娱乐的概念，更由此衍生，推出了结合传统PC个人电脑、宽带娱乐资源整合的全新产品：盛大易宝（EZ POD）。

结束语：

随着全球宽带普及率日益提高，宽带的日益普及已成为在线游戏、视频点播及在线音乐等在线娱乐业务发展的关键驱动力。

面对市场如此的发展趋势，盛大网络在不断扩大宽带娱乐应用的同时，还精准把握市场需求的脉搏，做出不懈努力，为用户创造更加丰富的服务内容和体验。凭借盛大盒子、盛大易宝（EZ POD）、EZMINI三大产品，使这三大产品以盛大网络宽带服务平台为核心，融合各主要SP的服务内容、力量与资源合作模式上，为广大不同需求的互联网用户提供更有价值的量身定做的宽带娱乐服务。

作为宽带娱乐市场的佼佼者，盛大以不断拓展合作模式，不断开放合作资源，取得了一系列瞩目的成绩，这更使得我们期待，在未来的日子里，以EZ系列产品为先锋的盛大网络，将带给我们怎样更多的娱乐选择！

盛大易宝（EZ Pod）是盛大针对终端消费者推出的包含EZ Center宽带娱乐门户软件在内的电脑宽带娱乐升级套件，它能将您的个人电脑迅速升级为"家庭全能宽带娱乐中心"300个不断增加的极品电台；2000小时的卡拉OK金曲；3000部以上的电影；30000部优质原创小说；50000首最新最全的歌曲；想要，就能得到！



上海大学是国家“211工程”重点建设的高校之一，是一所拥有理、工、文、法、史、经济、管理等学科门类及美术、影视艺术等学科的综合性大学，拥有雄厚的师资力量和先进的教育设施。

为了缓解国内游戏、影视、建筑三维动画人才奇缺的现状，上海大学成人教育学院与国内专业机构上海CIA数码科技合作，吸收和借鉴北美著名动画游戏学院加拿大高科技互动艺术学院（CIA）的教学体系，现面向全国开办三维游戏影视动画专业研修2006年春季班（CIA第11期），有关事宜公告如下：

招生公告

www.cia-china.com





上海大学

成人教育学院

三维游戏影视动画专业研修 2006年春季班

招生计划：

三维影视动画专业研修班（全日制一年，1080课时） 招生人数：35

培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握角色设计、建模、材质、灯光、贴图、场景、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作、FLASH动画制作等专业技能。

三维游戏动画专业研修班（全日制一年，1080课时） 招生人数：35

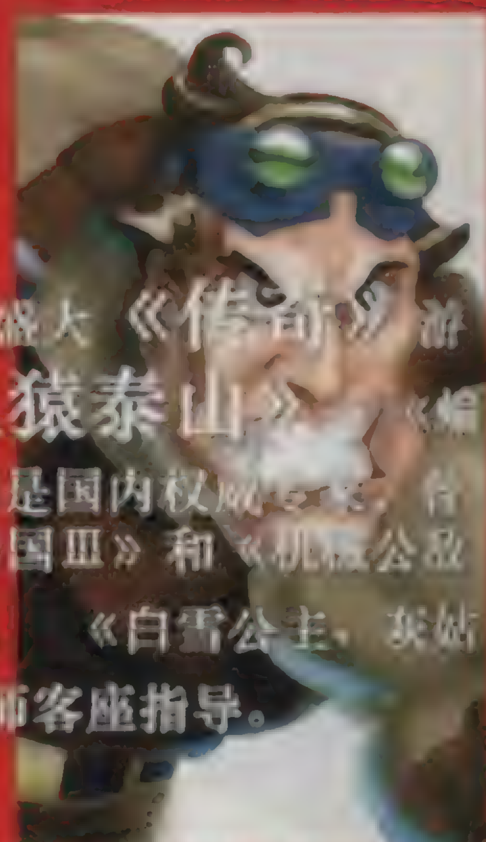
培养传统美学素养，系统了解游戏制作理论与传统动画技巧，全面掌握游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、动画与音效合成等专业技能。

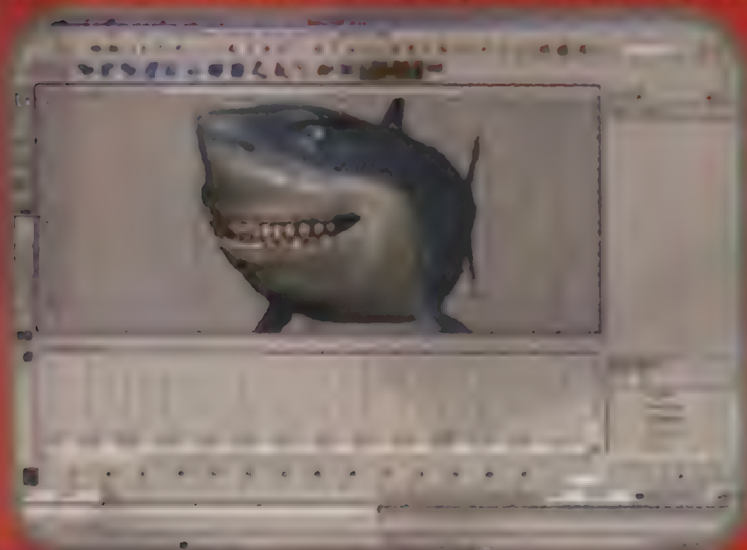
三维建筑动画专业研修班（全日制一年，1080课时） 招生人数：35

学习建筑室内外表现技法与建筑渲染技术、后期建筑效果图的合成处理方法，制作住宅、别墅、夜景、鸟瞰等不同表现风格的效果，掌握完整的专业建筑动画制作技能。

主要师资：

任课教师具备丰富教学经验及专业制作经验。孟老师精通MAYA，曾为盛大《传奇》游戏特效主创，在游戏影视制作领域有很深的造诣；章老师曾制作过包括《宝莲灯》、《人猿泰山》、《蝙蝠女》、《我为歌狂》等著名动画片；黄老师是国内第一款3D游戏主创之一，在游戏动画方面是国内权威专家，曾担任多家公司艺术总监。 中心还将聘请《变形金刚》三维卡通制作人David Liu、负责《骇客帝国Ⅲ》和《机械公敌》电影特效的MARK ROTH、两次获得艾美动画特效奖，迪斯尼《玩具总动员》、《小熊维尼》、《白雪公主、灰姑娘》、《海底总动员》的游戏动画导演，有北美图形艺术大师之称的Cliff Garbutt等国际动画大师客座指导。





证书：

完成学业通过考核者将颁发加拿大CIA互动艺术学院专业认证证书，同时可参加MAYA和3ds max官方认证考试。

就业：

成绩合格者择优推荐到Main Frame（加资）、EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、第九城市、昱泉、大宇、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑制作公司就业。

咨询热线：021-62539082 e-mail: zhaosheng@cia-china.com

报名地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院B楼211室

详情请登录：www.cia-china.com

读过史诗，创造过吗？

做你从未做过的事





the9 第九城市

中国人的天空

2005WCG新加坡总决赛现场报道

■本刊记者 冰河 Sir William

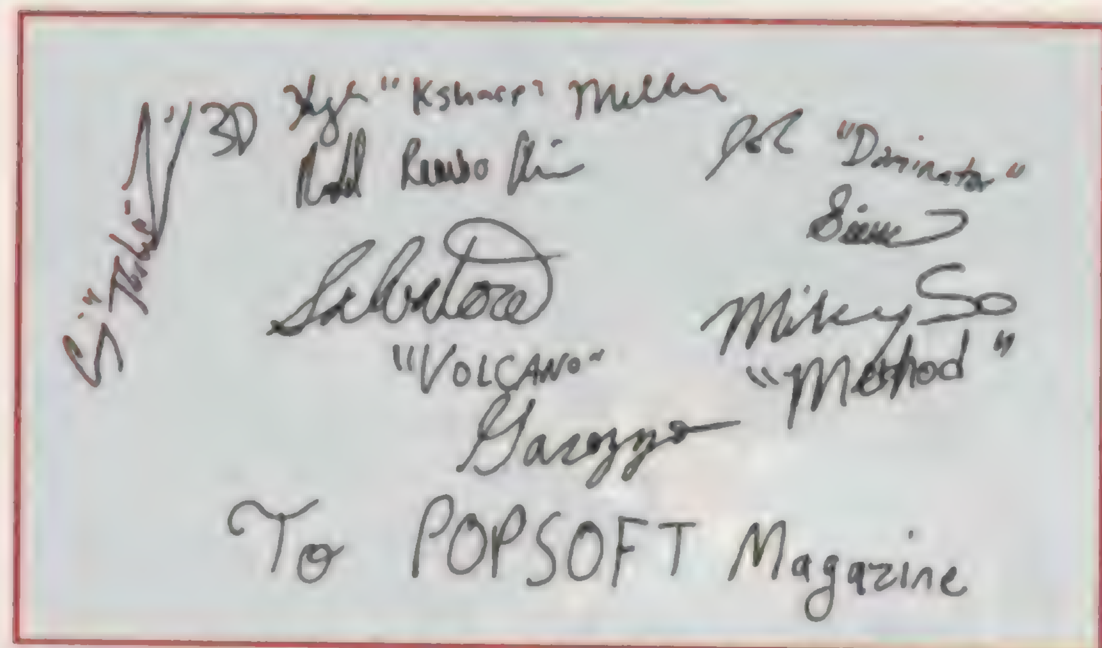
2005年11月15日，北京首都机场，时间已经接近午夜，平日熙熙攘攘的候机大厅再也没有了往日的喧闹杂乱，只有少数仍在值班的机场服务人员为搭乘夜航班机的旅客办理检票登机手续。就在空旷的候机大厅中，一群人拎着大小行囊，相互嘻笑吵闹，丝毫没有一丝倦怠的模样。只是与其他旅客不同的是，这些装束各异的年青人都背负着一个印有五星红旗图案的背包，表明他们即将以中国代表的身份出行。偶尔有其他搭乘夜航班机的旅客匆匆而过，都会惊诧地打量他们片刻，因为这些旅客无法理解，这些看上去还是半大孩子的年青人，究竟会以什么身份身负国旗离开国门。这些年青人所从事的事情，往往是为大众所误读和曲解的。听着这些背负着国旗的人讨论着“小组出线”“争取4强”“别给中国人丢脸”的话语，投过来的眼光更多的是疑惑和不屑。不过显然这些年青人已经习惯了投射在身上的各种眼神。他们只是与同伴笑着谈论自己的出线前景，或者安静地审视手中的护照和机票。对于他们来说，手中持有和身后背负着的，就是自己一直为之奋斗的荣誉和梦想。

“来，离开祖国之前让我们再合一个影！”随着选手代表团领队的一声召唤，适才还笑闹着的这群人立刻脱下外衣，展露出内里所穿的印有“WCG2005电子竞技总决赛中国代表团”的T恤衫，在一面鲜艳的五星红旗面前聚成一排。“冠军！”一声齐喝之后，12名选手收拾好行囊，排队通过安检门，离开了祖国的土地。作为随同中国代表团出征WCG2005新加坡世界总决赛的《大众软件》记者，冰河与Sir William两人跟随在队伍的末尾一起踏上了征途。走在两人前面的，是一群多数时间被社会理解为“玩物丧志”的人，最近又被拔高为“玩游戏就能年薪数十万”的“富贵一族”。他们每天在电脑上训练十多个小时，熟悉地图细节、熟练操作技巧、磨练作战毅力。他们也许为此放弃了自己的学业和工作，放弃了被常人看上去安稳保险的“前途”，却不知道明天醒来以何为生。他们中的很多人可能都已经在这个领域中拼搏多年，才有幸赢得了今年背负国旗出征的机会。也许比赛归来就会有人将离开这支队伍，离开电子竞技，再也不会有这样的机会。但就在步出海关的这一刻，他们把所有的“也许”都留在了安检门的这端。不管身后还有着怎样的争议和误解，他们的脚步都一直向前。此刻他们唯一关注的就是如何抓住眼前的机会，让自己所背负的五星红旗飘扬在异国的天空。跟随这样一群人步出国门，虽然两名记者已多次报道国际国内的电子竞技赛事，但此刻的步伐却是从未有过的沉重。

11月16日凌晨零点25分，国航CA975次班机平稳地离开了首都机场的跑道，渐渐融入了漆黑的夜色。远方异国的那一片天空里，正有一份辉煌等待中国人去夺取。



出征之前选手都在尽力放松自己



3D战队送给《大众软件》和读者的祝福

Suntec City的华彩盛典



新加坡当地时间11月16日下午18:00，“三星电子杯”WCG2005世界总决赛在新加坡Suntec City六层的会展中心轰然开战。开幕前夕，不少选手已先期来到现场，浏览赛程安排、适应场地和设备。最先抵达的是CS项目卫冕冠军3D战队，其次是夺冠热门加拿大的Team EG。他们的身边总是挤满了要求合影与签名的各国fans。而上届WCG《魔兽争霸III》项目冠军，世界第一兽王荷兰人Grubby周围也时常有fans出没，不过显然他更关注自己的分组情况。由于与中国选手，ACON5冠军Sky（李晓峰）分在了同一小组，他的状态更受在场的中国人关注。不过无论是对于fans的签名合影要求，还是记者提出的采访，Grubby大多只是淡淡地摇摇头，只有少数来自荷兰的橙衣幸运者获得了机会。记者在旁听他与队友的谈话时，得知他对自己的比赛分组有些不满意，认为现在的分组方式，有可能过早与一些强手在淘汰赛中遭遇。显然Grubby不会畏惧任何强敌，那么他不满意的是什么呢？用英语“酝酿”了老半天之后，冰河终于鼓起勇气提出了这个问题。Grubby依旧没有任何答复，笑了一下扭头走开。倒是适才与他交谈的队友代替他解释了这个问题。原来Grubby觉得按照目前的赛程，他将会在小组赛和淘汰赛中过多遭遇使用暗夜精灵的选手。面对目前非常流行的“风德流”，Grubby比较头痛。虽然他有信心能战胜对手，但也会消耗太多的精力，影响后面的比赛。随后在另一个场合，Sir William也从Grubby口中证实他对“风德流”中猛禽德鲁依的“精灵之火”技能非常不满，认为这项可以自动施放的魔法过于强悍，有些影响对抗的平衡性。不过说归说，Grubby在后面的比赛中依旧表现出“第一兽王”的风采，随后他的心情也好了很多，对于拍照与合影的要求宽容多了。值得一提的是，向冰河解释Grubby烦恼的那个荷兰队员，就是橙衣军团中另一名“魔兽”大将mTw_Zerter，而他后来成为Sky在32强淘汰赛的第一个强劲对手……

与一般的体育赛事不同，WCG并没有为比赛选手和相关人员设置特别的休息区，即使在座椅区也没有特别标注留给选手的座位，因此选手到来时便和观众混坐在一起，一派“天下一家”的风采。许多新加坡本地电子竞技爱好者趁着大好机会纷纷与心目中的偶像合影，最受欢迎的莫过于3D的Miller和So，还有韩国星际卫冕冠军Xellos和他的队友Silent_Control。俊秀的Xellos不但是韩国“星际”追星族四处围追堵截的偶像，就是新加坡本地MM也同样看到了就不停尖叫拍照。原来电子竞技这个领域里也流行“韩流”……

随着“Beyond the Game”音乐响起，一年一度的电子竞技盛典正式拉开帷幕，三星电子的副董事长兼CEO尹钟龙先生上台致辞并宣布比赛开始。在台下观众山呼海啸的欢呼声中，67个国家和地区的代表手持国旗走上了舞台，700多名电子竞技选手将在余下的4天内争夺电子竞技的最高荣誉。这也是WCG举办以来，参赛国家和地区最多的一届。接下来的文艺表演中，青春无限的新加坡少年团体操、充满苏格兰风情的风笛合奏、威猛的中华武术、载歌载舞的印度风情让新加坡这个移民城市的多元化人文气息表露无遗。

开幕式最后，3D战队的Miller作为选手代表高举象征WCG精神的电子火炬来到台上，全场掌声雷动，集电子竞技、文化交流和节日聚会于一体的WCG2005世界总决赛正式开始了。

四处狼烟，中国军团告急



11月17日上午10时，比赛的第一天，所有项目的小组赛正式打响。来到赛场的选手或听裁判宣读比赛规则，或在训练区热身调整状态；有些人的时差尚未调整过来，干脆在现场的椅子上睡着了。按照当地的生活习惯，比赛在上午11时正式开始，不受时差因素干扰的中国选手便将早饭和午饭合并了。由于组委会没有



开幕式现场欢乐的人群



新加坡仪仗队的风笛表演在亚洲很少见



让欧美人见识一下中国的枪术

为选手提供正餐，Suntec City一楼商业/饮食街的餐馆内坐满了清一色的WCG黑T恤。火爆的生意让打着呵欠开业的新加坡人始料未及，一时间手忙脚乱。

FIFA 2005项目上，中国队第一天出场的只有张曦（StarShine），德国名将Styla也同时亮相。张曦一开始似乎没有进入状态，几乎每场比赛的上半场都要被对手破门，然后才祭起强大的攻击波，连续制造惊心动魄的反败为胜局面，终以6胜1负的战绩昂首晋级。对土耳其和墨西哥的两场比赛中，张曦更打出了世界级的高水准。Styla则从不遮掩自己的冠军相，大比分连胜7场，势头甚猛。赛场外围满了德国队的支持者，摄像机始终对着这位夺冠勇将。

CS:S项目的48支队伍分为16个小组，小组头名入围十六强，然后进行三图两胜的单淘汰赛。弃权的中国区冠军wNv非常幸运地与中国香港、斯洛伐克两支鱼腩同在一组，后两者前往新加坡的目的更多是观光和购物。依wNv的水平，轻轻松松就可以进入八强，稍微努力一点就可以进入四强，更何况小组赛的3张地图中有中国人最烂熟的de_dust2，只可惜了这大好的形势。不止一次有外国选手向记者表示对中国队的惋惜。我们也只能报以遗憾的苦笑。按照wNv的官方声明，是因为两名选手退役使得队伍实力受损；同时因为新加坡比赛使用的CS版本与国内不同，短时间无法适应，不得不放弃比赛。不过王义夫在巴塞罗那奥运会上强撑病体拼到最后一枪的先例，让人觉得那些声明所说的都不成为理由。背负五星红旗为国出征，并不是什么人都有机会的。因为场地太糟糕，我们的国脚就能心安理得地输得一塌糊涂；巴西人却从街道上练出了罗比尼奥。看来成为体育竞技项目，并不是官方给个名头了事那么简单，中国电子竞技在此方面需要弥补的还有很多。

因为中国队弃权，斯洛伐克仅打了一轮比赛便轻取中国香港队，首先进入十六强。Team EG、挪威的Catch Gamer、3D先后来到练习场，和其他队伍交手以适应机器特性。不过目前最高配置的机器仍然无法让选手们顺畅地比赛，不时变红的fps数值叫Shaguar和Naikon伤透了脑筋。

哈萨克斯坦代表队k23的成员是5个稚气未脱的少年，比起胡子拉碴的老外，他们的脸上写满了羞涩，但手中的枪一点没有"发育"不全的迹象。同组的奥地利和瑞士实力不差，却被他们干净利落地"斩于刀下"。全面的技术、出众的配合技巧与初生牛犊的勇气把在场强队都吓了一跳。菲律宾的HoA在练习赛时也把Catch Gamer打得落花流水，马来西亚的FMJ_Whitebox更让俄罗斯人直挠头。大赛刚刚开始，许多队伍就迫不及待地把自己涂黑以便偷袭豪门。

EG在Shaguar和华裔选手Jimmy_Lin的率领下出场，由于对手的机器出了故障，于是裁判暂停了比赛。这丝毫没有影响加拿大人的情绪，在Shaguar个性鲜明的指挥下，队友热情洋溢，比赛中不停地大呼小叫。CS:S的众多新特性让双AWP战术得以流行，同时手枪的威力在近战中不输于突击步枪，比赛就在这样的矛盾和不适应中进行。慢慢进入状态后，EG成为第一支挺进淘汰赛的强队。



比赛间隙大家出来透个气


现场随处可见来自韩国的Fans团


精彩的比赛也吸引了Showgirl来观战

瑞典冠军SpeesLink的厄运是波兰铁骑Pentagram制造的，在本土淘汰了SK.swe的他们在狮城例行公事地亮了个相，就去购物了。

《魔兽争霸III》项目是最为国人关注的比赛之一，不仅仅因为《魔兽争霸III》在国内有庞大的群众基础，以及中国选手郭斌曾在2003年夺得魔兽项目亚军的先例，更因为此次为国出征的是号称"梦幻军团"的三人组：Sky（李晓峰）、xiaoT（孙力伟）、suhO（苏昊）。其中Sky刚刚夺得ACON5的魔兽项目冠军，xiaoT是为众多内行人士看好的天才少年，suhO则是WCG中国区连续3年的总冠军。的确，从阵容来看，《魔兽争霸III》是中国队夺冠希望最大的项目。随后比赛的进程也印证了这一点，Sky和suhO在小组中均以4胜1负的成绩小组头名出线。其中E组Sky对Grubby的比赛备受关注。Grubby对这场比赛也非常重视，比赛之前特地到一边倒了杯水静思片刻。不过结果让他失望，Sky使用大法师配合兽王"双召唤"的战术，成功顶住了Grubby的兵力优势；在积攒了足够的女巫和金钱之后率领民兵忽然实施TR（塔攻），将Grubby的部队一点点消耗在了对方家里，最后获得胜利。虽然这是一场小组赛，但是失利之后的Grubby仍旧很不开心，独



美丽的奥地利女选手Verena Vlajo

自郁闷了很久。

《星际争霸》项目的比赛则让国人出乎意料，被寄予厚望的中国区总冠军PJ（沙俊春）在小组赛中连败两场，出线形势岌岌可危。从临场比赛来看，对手应该事先大量研究了PJ的比赛录像，对他善于使用神族空军的特点有所防备，一直刻意压制PJ不让其空军力量成型。虽然PJ也察觉到了这一点，临场调整了战术，但还是折了两阵。倒是中国亚军storm连战连胜，至今只输了一场，出线前景光明。

当日比赛场的焦点，除了紧张的赛事之外，WCG官方安排的"三最选手采访"也让众多媒体和电子竞技爱好者人头涌动。特别是来自奥地利的WCG第一位女选手Verena Vlajo，出场之后艳光四射，闪光灯照亮了整个采访间，彻底抢过了星际天王Xellos的风头。同样来自奥地利的年纪最大选手、40岁的Lajca Herqeudum大叔显然逊色不少，虽然他很配合记者的要求摆出各种姿势拍照，但围绕在他身边的人就少多了。通过与大叔的交流，得知他参加的是FIFA项目。本来在奥地利预选赛已经落选，但WCG组委会有感于他对游戏不顾年高的热情，特批参加比赛的外卡。所以从奥地利国家队的正式名单上也无法查阅到他的名字，不过大叔本人倒很有自知之明。"Just for fun！"采访中他反复强调这一点。从后来的比赛走势来看，也的确如此，在很早就被淘汰后，他跑到赛场一侧的活动区，在免费的Xbox游戏机上玩得不亦乐乎。

除了奥地利美女Vlajo之外，另一个吸引眼球的是来自伊朗的3岁小选手Amin Golnam。这个看上去像个洋娃娃的小男孩参加的是FIFA项目比赛，也是持组委会外卡前来的特别选手。不过采访中他表现出了足够的自信。以下是记者与他的对话。

记者："Do you like gaming?（你喜欢游戏比赛么？）"

Amin："Yes."



谁能拿冠军？当然是我

记者："Who do you think will be the champion?（你觉得谁能拿冠军？）"

Amin："Yes,me."

逆水行舟，奋勇向前 

11月18日对中国选手来说是个艰难的日子，参加所有比赛的12名选手有6名被淘汰，其中包括被中国星际爱好者寄予厚望的沙俊春。他在小组赛中再负一场，以3胜3负的成绩名列小组第三被淘汰。另一名选手Phoenix66（庄传海）也失去了出线资格，只有storm（王伟）以小组第二的成绩出线，保留了中国人在星际上的一丝希望。



40岁的大叔也来参加比赛

在首次增加的《极品飞车》项目上，被寄予厚望的中国选手全军尽墨，早早地当起了看客。但中国选手输得非常冤枉，比赛过程中一度出现了争议：高楠和新加坡选手Phenic在小组赛中先后被对手撞击致使落败。中国随队翻译帮助高楠向裁判申诉要求重赛，裁判的解释是：比赛规则中并没有规定超车时撞击是不合理的，而且在主观上无法确认肇事方是有意为之还是无意犯错，所以不能予以判罚——高楠和Phenic愤愤不平，却无可奈何，眼看着到手的出线权就这样被人撞飞了。不过有鉴于屡屡出现的撞车事件，裁判经过商讨之后宣布对规则进行修改。在比赛开始的前15秒内不许发生碰撞，不管是否无意，否则红牌罚出。这项规则出台之后，前15秒内就很少出现碰撞事件。可见中国选手对于比赛规则事先并没有"以小人之心度之"。相比之下，两名巴西人GearGG和N4_Godsmack则异常出彩。他们每每在关键时刻合理利用氮气加速系统，并且不断在弯道压迫对手，让他人自乱阵脚。比起中国选手，巴西人对规则的理解和运用就深刻得多。在中国的比赛中如果发生不合理撞击情况，通常会重赛或处罚肇事选手；国外选手则把撞车的判罚尺度变成了一项武器。高楠输得实在是心有不甘，不过GearGG和N4_Godsmack正是最后的冠亚军。

李君和张鹏在绿茵场的命运开始向天平的两端倾斜。和李君同在一组的德国选手Chocoyote是冠军的有力竞争者，俄罗斯选手a_l_armanius也实力不凡，让李君陷入了苦战。他的运气真的很不好，2胜3负1平未能出线。逆境中的李君显示出了非凡的勇气，以一场酣畅淋漓的胜利将Chocoyote拖入了出局者的名单。张鹏的状态和发挥异常稳定，没有悬念地出线甚至让人怀疑他的状态来得太早了。罗马尼亚人f1re_80y尾随张鹏出线，不过他的实力并不足以成为黑马。

被分在下半区的大牌CS战队经过第一天的磨合，显然摸到了一些窍门。德国的Mousesport启程前只练习了4天，便仓促上阵了。他们能够依靠经验和个人实力一直前进吗？相比之下，CS:S在东南亚有着深厚的群众基础。新加坡的The Titans和3D一样，几乎是兵不血刃地出线。后者平平淡淡地剃了对手一个30：0的大光头，仿佛事实本该


Grubby小组赛输给了SKY，他很郁闷


苏昊对出线信心十足

如此。挪威的Catch Gamer显得磕磕绊绊，顽强只是他们在新加坡唯一的稻草。EG的Shaguar忙着与现场的Show Girl照相，他似乎根本不担心成绩。

这一天的魔兽比赛倒是波澜不惊，出场参加小组赛的xiaoT光芒四射，5战全胜以小组第一出线。而且xiaoT的兽族多数时间采用攻击性打法，经常将对方的英雄作为第一攻击目标，在良好的操作下频频得手，极具观赏性。每次他走出比赛区都会被索要签名的fans包围。3名魔兽选手均顺利出线，也让损失过半的中国军团稍微宽慰了一些。

比赛的间隙，记者又一次遇到了奥地利美女选手Verena Vlajo，此前她已经从《死或生》项目中出局。不过Vlajo对此非常想得开，她告诉记者，奥地利TV游戏的气氛并不浓郁，特别对像她这样的成年人来说，找个相当水平的高手切磋一下很难。"练习得太少了，遇到真正的大师我就不行了。不过能来一次，认识这么多新朋友我也就知足了。"生活中的Vlajo是奥地利某大学的研究生兼助教，对于未来她表示还会继续热爱游戏，但不准备转成职业选手。如果她无缘WCG2006决赛，也会以游客的身份前往意大利蒙扎参观。

在场馆内的活动区，三星还首次展出了针对残疾人设计的特殊电脑外设，诸如单手手柄、快捷键盘、发声软件等。"让所有热爱游戏的人都能享受其中的快乐，这是我们的目标。"现场接受采访的三星CE0尹钟龙先生这样对记者说。

天下，是所有人的天下



11月19日，比赛进入淘汰赛阶段。选手们的拼杀异常惨烈，《星际争霸》和《魔兽争霸III》项目的中国选手努力证明着自身的实力，不过相对以往韩国和欧美选手基本包揽奖牌的情景，如今的天下已是所有人的天下。去年曾兴旺一时的荷兰军团只有Grubby进入四强，而韩国人在《魔兽争霸III》的四强中干脆就消失了踪影，首次参加CS项目比赛的哈萨克斯坦少年们一鸣惊人，新加坡人也勇敢地向《死或生》项目的金牌发起了冲击。混乱的局势说明，随着电子竞技在全球领域的发展，过去韩国人长期占据电子竞技最高水平的那种局面将要一去不复返了。

FIFA项目中，罗马尼亚人f1re_80y被张曦淘汰，但后者和张鹏一样，止步于八强。张鹏显然欠缺一些运气，他在和斗牛士eDuYepp的较量中异常骁勇，但结果依旧克隆了不久前国家足球队友谊赛负于西班牙队的结果。相比之下，eDuYepp比他那些有天赋却不争气的同胞强得多，拿到了季军，这恐怕是西班牙足球近20年来最好的成绩了。至此，中国足球队无论在虚拟还是现实中，均走完了灰暗的2005年。而进入决赛的德国人Styla曾是WCG2003的冠军，积蓄了足够的力量后卷土重来的他势如破竹，证明德国仍然是世界一流强队。如果他夺冠，不知道明年的德国队在世界杯上是否也能得到一些好运气。

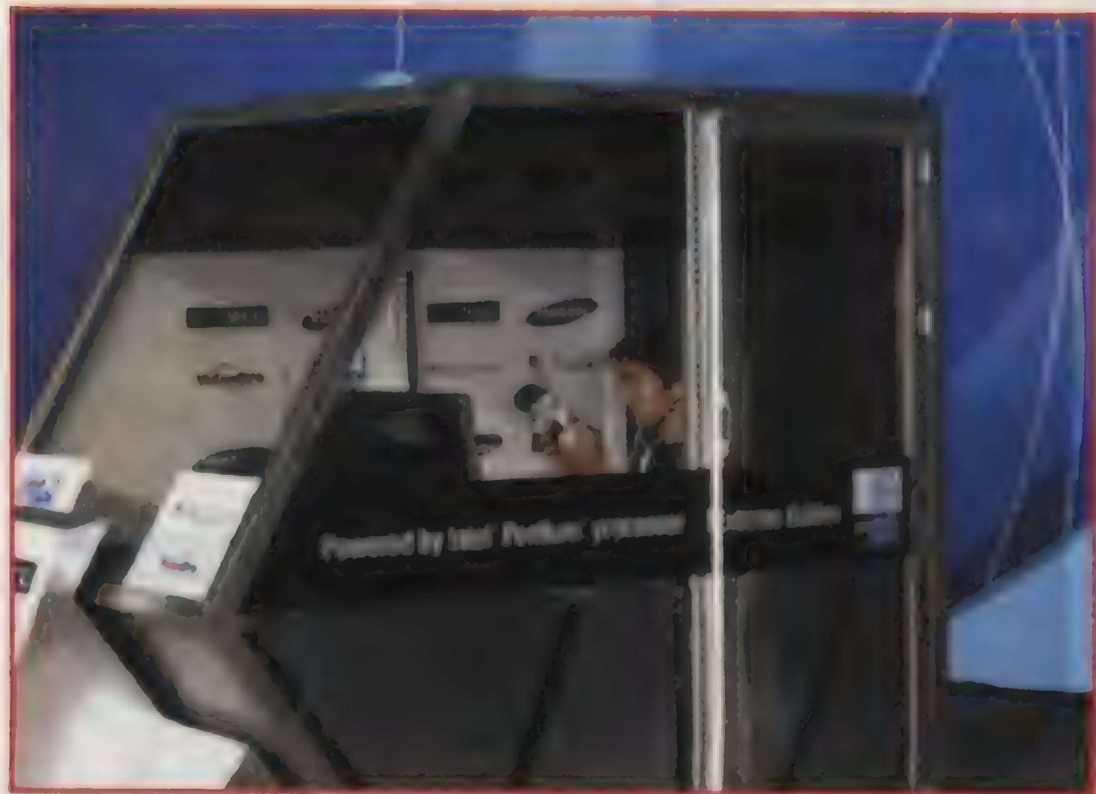
法国CS强队Good Game做梦也不会想到，居然被发展中国家的一帮娃娃兵给打掉。现实很残酷，哈萨克斯坦的孩子们看上去面有菜色，瘦弱矮小，腼腆内向，却真真正正是行动上的巨人——精彩纷呈的骚扰和转移、严密的防守，犹如一把把利刃，将高卢鸡的喉管割破。EG也用胜利告诉新加坡人，CS:S并不完全是新人的世界。华裔选手Jimmy_Lin的AWP使得和Shaguar一样好，比赛中不断得到队友的大声称赞。Catch Gamer也步了法国人的后尘，这证明马来西亚的FMJ_Whitebox被当地人看好是有道理的。可惜后者随后的对手是王者3D，结果不言自明。

k23仍然延续着杀手的轨迹，在对Mousesport的时候遇到了一点麻烦，原因是匈牙利战队在de_train与俄罗斯冠军Virtu.Pro过招时使用了游戏中的Bug，裁判紧急磋商后判定俄国人申诉成功，双方重赛。本就先下一城的Virtu.Pro顺势又赢了第二张图。已经被哈萨克斯坦淘汰的德国人见此插曲也进行申诉，结果又是一场重赛。但Mousesport使尽浑身解数，打到加时，终于没能咸鱼翻生。赛后接受采访时哈萨克斯坦小伙子们很谦虚地承认，如果是CS 1.6，他们绝不是德国人的对手。

Shaguar带领着他的加拿大队终于和3D交战了，虽然他本人在俱乐部身份上隶属3D，但现在是各自为国家而战，这是一场全明星赛。EG真不是省油的灯，在de_inferno与山姆叔叔来了个硬碰硬，一直将比赛拖进了加时。运气悄悄降临在美国一边，由于CS:S的inferno进行了重新设计，CT全装备的情况下防守胜率非常大。先防守的3D一举胜出。第二张地图是de_dust2，EG上下半场都打出了非常漂亮的开局，更令人惊讶的


尽管英语很烂，但冰河还是硬着头皮进行采访


让我们为了冠军而欢呼


storm孤身迎战各路高手

在后头，3D两个半场的第2局都凭借沙鹰硬生生翻盘！EG大势已去，只得俯首称臣。Miller和队友抑制不住激动，欢呼雀跃，他们终于迎来了改写历史的时刻。

半决赛打响时已经是晚上20点，裁判倒是吃过了薯条、鸡翅和汉堡包，打着饱嗝监督比赛，可选手们都在“饿”战兼恶战。俄罗斯的主力Aleksey K.连番苦斗，嗓子早已喊哑了，话音像风吹过枯死的竹子。但来自中亚山地的k23小伙子比他们更有耐力，更能吃苦——又是一个2：0，“北地冰熊”嘶哑着轰然倒下。哈萨克“猎人”吹散枪口的青烟，瘦小但红润的脸庞洋溢着星星一样的光芒——20日，这些不世出的中亚天才将与世界最强者决战，用山一样的坚强向海一般浩瀚的对手证明自己存在的价值。

魔兽的战场出现了一些波折。可能是打法酣畅漂亮有观赏性的原因，小组战5战全胜出线的xiaoT非常受组委会的青睐，连续两次走上大舞台，接受比赛直播。而他也不负众望，在第一场比赛中2：1击败对手晋级十六强。不过在第二场直播的比赛中，面对韩国亡灵高手4K_FoV，xiaoT的战术意图过于明显。虽然在第一场比赛中围杀对手英雄的战术得手取胜，但在关键的第三局比赛中，面对xiaoT的先知闪电+牛头践踏，FoV有效利用死亡骑士掩护自己脆弱的巫妖，最终消耗掉了xiaoT的大部分部队，在兵力和英雄级别上取得优势，并趁xiaoT兵力不足的虚弱时期不惜代价攻入主基地。结果xiaoT输掉了比赛，止步于八强之外。台下所有的中国观众都遗憾地叹息：就差那么一点，巫妖的生命值已经剩个位数了……而以小组第二身份出线的suhO，也在进入四强的比赛中输给了后来的亚军——美国人BenQGeiLShort。唯一能继续挺进的只有Sky，这个不屈的人族战士，在半决赛中2：1艰难战胜了法国人ToD，挺进决赛。另一场半决赛中，上届冠军兽王Grubby又遇到了他最头痛的暗夜精灵族——美国人BenQGeiLShort。果然是“风德流”，尽管Grubby不停利用白牛驱散对手的精灵之火和飓风，但忙于施放魔法的白牛就成了对手优先的攻击目标，伤亡惨重。在依靠速攻艰难获得一场胜利后，Grubby在关键的第三局中依旧未能破解对手的“风德流”，失去了卫冕冠军的机会。这样，Sky和BenQGeiLShort将争夺魔兽项目的世界冠军。所有没有了比赛的中国选手和观众都不停祝贺Sky，他却淡淡地说：“我要赶快回驻地吃饭睡觉，真正的考验还没有到来呢。不过，你们要准备好国旗，为我助威！”

就在众人为Sky的胜利而欢呼的时候，另一名中国选手却在默默地收拾装备，缓缓离开了比赛场地。参加星际项目比赛的storm（王伟）顶着身体的病痛，与韩国高手f0ru苦战3局落败。比赛当时韩国人的神经已紧张到过敏的地步。当韩国领队看到有中国观众在两个比赛区之外观望f0ru的局势时，立刻找到裁判要求让中国观众离开，以防韩国人的战术意图泄露。而storm敲出“GG”时，韩国助威团的欢呼简直让人以为他们已拿到了冠军。storm就在韩国人的欢呼声中离开了场地，准备次日为中国争取铜牌。

是日，中国选手一进冠亚军决赛，一进三四名战场，其余尽皆饮恨。然惟一人能战，一息尚存，仍力战到底，直攀顶峰。

登陆日，历史的突破！ 

11月20日，WCG总决赛的最后一天，决战时刻。所有的比赛都在大舞台上进行。下面人山人海的观众盯着10台大屏幕和两台投影仪，注视着所有走到今天的选手。这不仅是技术和思想的比赛，也是精神和意志的考验。

打入决赛的韩国人f0ru信心十足，苦战3局越过中国人的阻击，显然他已看到了胜利的曙光。而他的对手俄国人Androide并没有表现出决赛的实力。2：0，30分钟，韩国人骄傲地拿走了冠军。这不由得让人怀念昨日他与storm苦战3局的场面。而比赛区内storm又是在无人喝彩的情况下与澳大利亚人苦战3局，以1：2落败。即使如此，storm的第四名也已平了中国选手在这个项目上的单人最好成绩（在“极限竞技”栏目中请大家观看storm获胜局的战报）。


3D战队的So也是我们的读者之一

大舞台上，5名哈萨克少年怀着崇敬和紧张感，局促不安地坐在了3D的对面。他们面对的是世界最传奇的狙击手Miller、黄种人的骄傲Rambo和So、还有被称为世界上最好的M4选手之一的Sievers。孩子们在de_inferno先防守，他们出色的发挥把在场的所有观众都吓了一跳。美国佬进攻B点的脑袋刚刚冒出，就会被警察的AWP打爆。Rambo带领着队友灵活地转移，用足了每局2分钟的时间，不断依靠佯攻和强硬的


领奖台上中美选手共同举起了五星红旗


五年梦圆，亮闪闪的金牌


场外观众为中国选手的精彩比赛鼓掌

正面冲击消磨着对手的意志力。终于，优势一点一滴地变成了分数，互换角色时3D拿到了踏踏实实的5分，这足够了。下半场美国人的防守更老辣，在Volcano、So和Sievers的阻挡面前，尚稚嫩的少年占不到多少便宜。3D以2分优势获得首场胜利。中盘的dust2是3D的天下，他们有力地延续着不败的轨迹——他们自从踏上新加坡的土地之后就从未输过！哈萨克猎人心服口服地输掉了比赛。这些年少有为的天才们要走的路很长，但和王者的一战足以教给他们很多东西，在他们成长的过程中弥足珍贵。

3D卫冕成功！场下爆发出长时间的热烈掌声，包括所有的CS参赛选手在内。当队友开始欢呼的时候，Miller是最后一个站起来的，显然，他极力在克制着激动的情绪。作为X3到3D现存的唯一元老，作为1.3和1.6直到CS:S三个时代的不灭传奇，昔日的队友和对手纷纷离他而去，而Miller/Ksharp，这位神话的缔造者始终执守着对这片热土的信念，无畏地扛住了CS绝不后退、勇往直前的大旗，也扛住了那杆书写历史的狙击步枪。这种执著和忠诚超越了游戏，超越了国界，也超越了时间，不能被任何对手所战胜。

FIFA 2005的比赛是德国人的天下，日尔曼人无坚不摧的意志弥漫了整个赛场。Styla第一场大比分涮了俄罗斯人，第二场x4Alexx已经无法再退，于是率先发难，操纵法国队叩开了西班牙的大门。Styla随即还以颜色将比分扳平。x4Alexx不久之后又一次得分，但日尔曼人顽强地在半场结束前再次扳平！台下德国其他选手的呐喊便如山呼海啸，始终没有停过。下半场x4Alexx打进第3球，但严密的防线在Styla策划的一次二过一面前被撕开，边路传中，中路头球，球进了！3：3成了整场比赛的转折点，x4Alexx在瞬间崩溃，眼看着比分最终定格在6：3。Styla走出比赛间，高举德国国旗，在汹涌的呐喊声中享受胜利。继2003年获得FIFA世界冠军之后，这位外表略显苍老的德国选手又杀了回来，重新站在荣誉的最高峰！

随着Sky走进比赛间，所有人都期待的一场比赛终于到来了。第一场比赛Sky的大法师诞生之后稍事清理了附近的怪物，升级之后立刻赶往对面美国人的基地。眼见对手正在囤积资源准备速升主基地，立刻从家中拉来5个农民展开塔攻。BenQGeiLShort的恶魔猎手开始没有发现眼前的危险，等到密集的箭雨飞来才大吃一惊。可惜已经晚了，在民兵、水元素和大法师的掩护下，密集的箭塔将暗夜精灵的建筑一个个摧毁，BenQGeiLShort输了第一局。美国人显然很不服气，第二局开始后同样是恶魔猎手外出侦察，发现Sky的分基地之后也拉来3个小精灵开始制造战争守护者，意图同样用塔攻扳回比分。Sky迅速在家中造起了箭塔，并在经济略微占优的情况下不断从主基地调来农民和火枪手支援。双方都拼尽了全力。当除了英雄外，双方所有的兵力都差不多阵亡，资源也将耗尽时，Sky将家中绝大多数农民武装起来冲向恶魔猎手。已经精疲力竭的恶魔猎手终于支持不住轰然倒下。“GG”，美国人向Sky微笑着伸出了手。中国人经过5年的拼搏，终于在WCG的单人比赛项目中拿到了冠军！场内一片欢腾，许多外国选手也为Sky的这一成绩向中国人表示祝贺。直至此刻，记者才真切感受到为何“电子竞技”能够名列体育竞技项目中。因为比赛双方真正需要较量的，是个人的意志和毅力。

飞扬，中国电子竞技

无须多言最后的欢腾，无论用何文字都无法描述当时的兴奋场面。当《魔兽争霸III》作为最后一个颁奖项目亮相，主持人宣布“冠军是来自中国的Sky，李晓峰”时，爆发出的欢呼几乎响彻Suntec City中心的所有角落。已经有人忍不住激动的泪水，相互拥抱而泣。5年，自从电子竞技进入中国的那天，所有人就盼望着能有此刻，而中国人在两年前也几乎已触摸到了它。不过当这一切真的到来时，却让人有些不敢相信，披着五星红旗跳到最高领奖台上的那个人，是我们骄傲的Sky么？直到可以触摸到Sky手上亮闪闪的金牌时，所有的怀疑才烟消云散。没错，冠军，是我们，中国人！

当夜的焰火晚会缤纷灿烂，而赶班机回国的中国代表团只能在飞机上鸟瞰美丽的焰火了。但大家没有遗憾，因为所有的人都知道，电子竞技的灿烂夜空里，终于有了中国人的领地。而未来我们将拥有更美丽的天空。


明年让我们意大利蒙扎再见！

海外传真

最终幻想XI网络版新消息

2005年11月21日
1up.com

前不久《最终幻想XI——普罗马西亚之咒缚》进行了大量更新，《普罗马西亚之咒缚》是《最终幻想XI》目前正在运营的资料片，而前段时间史克威尔艾尼克斯公布了即将推出新资料片《阿托鲁刚的秘宝》，《普罗马西亚之咒缚》的剧情与更新将在近期结束。本次一举开放了两个全新的冒险地区，而在该资料片中过去一年里仅开放过一个区域，所以这是很大规模的更新，也表示了《最终幻想XI》即将换代。这是《最终幻想XI》第二部扩充资料片，《最终幻想XI——普罗马西亚之咒缚》加入超过40个以上的新区域，包括由哥布尔所建立的地底都市“姆巴鲁波罗斯(Muvalporos)”以及“塔布那西亚(Tavnazia)”群岛等，并加入新的交通工具“木筏船”，地图也立体化。除新的地图外，新增了许多敌人角色，包括有大水牛(Buffalo)、死灵王者(Corse)、猎人蚁狮(Hunter Antlion)、巨大壁虱(Diremite)等，还有徘徊在普罗米爷的虚空之中的哭丧者(Weeper)与徘徊者(Wanderer)等。



2005圣诞游戏指导

2005年11月22日
Gamespy.com

每年的圣诞节前都会有很多好游戏推出，今年尤其多，那是因为Xbox360的出现，主机之间的竞争更加激烈。每个平台都有很多精彩的产品面世，下面就是网站的资深编辑推荐的圣诞节期间值得一玩的游戏。

Xbox：《忍者外传——黑之章》(NINJA GAIDEN BLACK)、《侠盗车手——圣安德列斯》(Grand Theft Auto:San Andreas)、《翡翠帝国》(Jade Empire)、《毁灭战士3》(DOOM3)、《半条命2》(Half-Life 2)、《战士帝国》(The Warriors)、《兄弟连——浴血奋战》(Brothers in Arms:Earned in Blood)

Xbox360：《完美黑暗英雄》(Perfect Dark Zero)、《世界街头赛车3》(Project Gotham Racing 3)、《凯蜜欧——能量元素》(Kameo:Elements of Power)、《使命召唤2》(Call of Duty 2)、《山脊赛车6》(Ridge Racer 6)、《生与死4》(Dead or Alive 4)

PS2：《战神》(God of War)、《汪达与巨像》(Shadow of the Colossus)、《大家最喜欢的块魂》(We Love Katamari)、《战士帝国》(The Warriors)、《生化危机4》(Resident Evil 4)、《刀魂3》(Soulcalibur 3)

NGC：《生化危机4》(Resident Evil 4)、《极限滑板——美国精神》(Tony Hawk's American Wasteland)、《马里奥足球》(Super Mario Strikers)、《火焰之纹章——苍炎之轨迹》(Fire Emblem:Path of Radiance)、《马里奥明星棒球》(Mario Superstar Baseball)

NDS：《恶魔城——苍月之十字架》(Castlevania:Dawn of Sorrow)、《陨石大战》(Meteos)、《超级大战争》(Advance Wars:Dual Strike)、《酷比——油画诅咒》(Kirby:Canvas Curse)、《动物之森》(Animal Crossing:Wild World)、《马里奥卡丁车DS》(Mario Kart DS)

GBA：《塞尔达传说——迷你帽》(The Legend of Zelda:The Minish Cap)、《火焰之纹章——圣魔的光石》(Fire Emblem:The Sacred Stones)、《旋转瓦里奥》(Wario Ware Twisted!)、《火枪英雄》(Gunstar Super Heroes)、《摇摆金刚》(DK:King of Swing)、《洛克人Zero 4》(Mega Man Zero 4)

PSP：《山脊赛车》(Ridge Racer)、《反重力赛车》(WipEout Pure)、《灯谜》(Lumines)、《大众高尔夫》(Hot Shots Golf:Open Tee)、《侠盗猎车——自由之城》(Grand Theft Auto: Liberty City Stories)

PC：《反恐特警》(F.E.A.R.)、《战地2》(Battlefield 2)、《文明IV》(Civilization IV)、《帝国时代III》(Age of Empires III)、《行会战争》(Guild Wars)、《恶棍之城》(City of Villains)、《泰格伍兹高尔夫球巡回赛06》(Tiger Woods PGA Tour 06)

《尸变重生》登陆Xbox360

2005年11月21日
Gamespot.com

根据著名恐怖电影《尸变重生》(Criminally Insane)改编的同名动作游戏，即将从Xbox被移植到Xbox360上。本作改编自被评选为20世纪十大恐怖电影之一的电影《尸变》(Evil Dead)，Criminally Insane的名字来源于重金属乐队Slayer的歌名，《尸变重生》由THQ开发，已经登陆PS2和Xbox平台。1983年恐怖电影《尸变(Evil Dead)》在美国上映后获得了青少年的广泛喜爱。紧接着的两部续集更被评选为20世纪十大恐怖电影之一。观众们绝对忘不了剧中男主角Ash一手带着电锯，另一手持着霰弹枪杀入恶鬼中的形象。装备了斧头、霰弹枪和电动链锯等武器的Ash，将展开他的新传奇。游戏更将静态摄影画面角度和真实电影视角结合在一起，直接从影片中分离出多层次背景图像和外部环境画面，在游戏中建立起和影片一样恐怖诡异的场景。这将是Xbox360平台上第一款第三人称动作游戏。



SE中国"四城巡展"强势渠道推广展开

■本刊记者 生铁



SE中国副总经理米昕在渠道推广会上发言

前不久，本刊曾报道过史克威尔艾尼克斯（中国）互动科技有限公司（以下简称"SE中国"）在不久前完成了网络游戏《树世界》开发的消息，这款游戏是专门为中国市场打造的，其日方制作人也于10月中旬来华进行访问和市场调研。而同时，今年12月1日《魔力宝贝》的运营权从网星史克威尔艾尼克斯网络科技（北京）有限公司正式转到SE中国旗下。

现在，为了配合这新旧两款大作的推广工作，SE中国于2005年10月24日～2005年11月19日在成都、广州、上海、北京4个城市召开地区渠道商会议，目的在于让渠道了解史克威尔艾尼克斯（中国）互动科技公司以及这两款产品，并通过4城市巡展的方式向渠道传递信息，形成SE中国业务在中国的定位，增强各地区经销商对SE中国的信心。

SE中国"四城巡展"北京站会议于11月18日在爱华大厦召开。史克威尔艾尼克斯董事长本多圭司出席了这次会议。在这次会议上，他竟然全程使用中文发表了演讲，演讲内容涉及到SE中国未来的战略构思，并分析了中国网络游戏市场目前的现状。他认为，作为游戏行业的国际领导厂商，公司一直看好中国市场的发展，认为中国网游市场增长惊人，将成为亚太地区游戏产业发展的领头羊。在广大渠道伙伴的密切配合下，《魔力宝贝》等网络游戏创造了许多销售奇迹。而与渠道合作实现共赢是SEC的策略，扶助渠道商成长也是公司的责任和义务。公司并不简单地将渠道商视为"收银员"和"推广员"的角色，而是无论其大小和强弱，都看作平等合作的伙伴，在通过产品服务、人员培训、体系建设等手段帮助他们成长和做大的过程中，实现双方的利润共享，共同进步。

虽然本多圭司的中文并不熟练，但也体现出其良苦用意。SE中国的主要负责人副总经理米昕和市场总监钟以山等均出席了本次会议，并就公司的规划战略和推广计划进行了演讲。

这次"四城巡展"的渠道推广活动，无疑是2005年下半年中国网络游戏业界值得关注的一次举动。本刊将继续关注SE中国今后的动向。


《树世界》的开发画面
——美术上是典型的日式RPG风格，画风成熟

业界动态

前EA制作人另组Trilogy游戏工作室

前EA洛杉矶（Electronic Arts Los Angeles,EALA）游戏工作室副总裁兼执行制作人Mark Skaggs和Rick Giolito，以及前VU Games全球产品开发执行副总裁Michael Pole三人，前不久共同宣布在美国加州Santa Monica地区成立Trilogy游戏工作室。Trilogy是在今年夏季初获得私人投资近300万美元后成立的，将由曾经带领EALA团队开发过《荣誉勋章》（Medal of Honor）的Rick Giolito担任总裁；带领Westwood Studios、EALA团队开发过《命令与征服》（Command & Conquer）系列的Mark Skaggs担任游戏开发总监；而来自VU Games的Michael Pole则将担任这家公司的CEO。目前Trilogy计划将开发次世代主机如SONY PlayStation3、微软（Microsoft）Xbox360以及PC平台上的游戏作品，现阶段他们已经计划开发一款采用Epic Games的虚幻引擎制作，综合RPG、FPS两种类型的游戏。



国内首届"酷比杯"休闲游戏策划大赛正式启动

国内首次休闲游戏设计大赛——"酷比杯"游戏策划大赛11月15日在北京天鸿科园大酒店召开新闻发布会暨启动仪式。来自主办方腾讯公司、游戏产业相关行业协会的领导以及部分在职游戏策划人员和游戏开发爱好者出席了发布会暨启动仪式。大赛赛程从2005年12月一直延续到2006年1月，将在2006年2月正式公布大赛结果和获奖名单。比赛设立QQ堂新模式创意策划、中型休闲网络游戏创意策划两个专业项目，分别设立入围奖和一、二、三等奖。获得奖项的选手不但可获得主办方提供的奖金、

奖品，其作品还有机会被游戏开发厂商选中进行实际商业开发。同时为了鼓励广大游戏设计爱好者的参与，大赛另外设立了一个“小创意征集”项目。该项目鼓励网友把自己平时信笔拈来、妙手偶得的游戏策划创意小灵感随时贴在本次大赛的官方网站http://coobie.chinagcn.com的相关专区，无需整理成文。有关本次大赛的详细信息也可访问官方网站获得。

EA部分游戏价格下调20%



电子艺界公司（EA）为了刺激销售，已经把部分游戏的价格降低了20%。市场调研机构美银证券公司调研分析师Gary Cooper在给用户的短信中表示，电子艺界公司的NBA Live06、赛车游戏《横冲直撞——复仇》和《云斯顿赛车06》的销售价格都将由现在的每部49.99美元降低至39.99美元。电子艺界公司发言人Jeff Brown表示，EA的游戏价格政策没有改变，“我们电子艺界公司决定游戏价格的基础是游戏的知名度和市场的需求，在游戏机换代历史上，我们的价格是温和的。长期以来，我们的一些游戏没有控制在较高的价格水平，例如在这一周期的早些时候。”Cooper还表示，他认为电子艺界公司降低了超级英雄题材《复仇女神》和极限运动题材《极限滑雪巡回赛》等这些预期销售将疲软的游戏价格可以刺激公司的游戏销售。较低的游戏价格将打压公司总利润，但电子艺界公司通过降低营销费用和增加商店的业务量，可弥补由于降低价格所造成的影响。

环球数码 打造全新CG专业资讯互动平台

环球数码媒体科技（上海）有限公司（简称IDMT）是由总部位于香港的环球数码创意控股有限公司（简称GDC）于2003年8月在中国大陆创办的全资子公司，致力于为中国数码内容产业培养更多的CG专业人才。环球数码媒体科技（上海）有限公司成立2周年之际，IDMT论坛即环球数码艺术论坛顺利完成了论坛的改版工作，拟订将于2005年12月正式启动。改版后的IDMT艺术论坛结构更完整，8大论坛版块，30余个子栏目涵盖了与CG相关的资讯和教程。新增加的教学互动区提供了富有IDMT特色的免费课程下载，其内容涵盖了网络教学、Maya长期班以及短期班中的内容。详情可访问http://bbs.idmt.com.cn

瑞典网游1000美元 招募绘画高手



瑞典网游《安特罗皮亚计划》（Project Entropia）的开发商MindArk日前宣布了一项比赛计划，寻求高手制作游戏启动时的加载画面。无论是否《安特罗皮亚计划》的玩家都能参加，只要你有足够的天分。官方计划在一年中多次更换游戏的加载画面，任何有创意有特点的作品都会被采纳。被采纳作品的作者将会有1000美元的奖励。

手机社区 “3G泡泡”启用PP.CN域名

2005年11月21日，国内手机娱乐社区“3G泡泡”在京举办大型新闻发布会，宣布正式启用新域名“PP.CN”。这是“3G泡泡”继10月底成功获得高额风险投资之后又一次重大举措。“3G泡泡”此前一直使用3gpp.com.cn和wappp.com域名，其中3G和

普及游戏引擎教育 游戏学院签约涂鸦软件

■本刊记者 白露

11月21日，游戏学院和一家名为涂鸦软件的游戏引擎开发商在北京正式签约。签约之后，涂鸦软件开发的最新游戏引擎ORIGO ENGINE将成为游戏学院课程中的一部分。学员以这个引擎为工具进行游戏开发的实用性学习，不仅可以提高学习的质量，还可以通过此举来推进中国本土游戏引擎的普及和应用。



游戏学院领导李新科在发布会上发表演讲

在会上，涂鸦软件的设计主管为媒体简要介绍了这款引擎的主要特性，并且由游戏学院的学员展示了他们利用此引擎在3周之内开发出的一个有趣的游戏DEMO。通过这些演示，使人感觉这一引擎已经比较成熟。游戏学院领导李新科表示，这款引擎的课业将在全国30个城市的50多家授权培训中心推广。涂鸦软件的董事长郭非也在会上发言。他通过其他行业的一些案例，为媒体分析了国产游戏引擎在中国推广的必要性。他的发言使这次会议的双重意义更为凸显。

《完美世界》公测在即 专访《完美世界》运营总监竺琦

■本刊记者 Lensman



大众软件：请您先给我们大致介绍一下《完美世界》目前的情况。

竺琦：目前，《完美世界》内测已接近尾声。同时，我们也在首届“金翎奖”颁奖典礼中荣获3项第一，摘取了“玩家最期待网游”“最佳原创网游”“最佳3D网游”3项桂冠。目前，游戏公测的准备工作正在紧张进行中，在11月下旬《完美世界》正式启动公开测试。

大众软件：公测中，《完美世界》会添加哪些新内容呢？

竺琦：在《完美世界》的公测版本中，经济系统、PK系统都参考玩家的建议做了进一步修改，添加了寄售、邮寄等功能。地图变大了，怪物变多了，黄金装备和暗金装备也将出现在游戏中，副本和任务的数量大大增加了，并增加了“隐藏任务”的概念。这次公测可以让广大玩家体会一个全新的《完美世界》，至于具体还有哪些内容变动，我想广大玩家还是自己进入游戏慢慢体验吧。

大众软件：《完美世界》里究竟有哪些创新？

竺琦：实际上，大家通过《完美世界》的官方网站（www.world2.com.cn），就可以很方便地了解到我们目前已经公布的创新系统。个性化时装、自定义形象、自建家园和16：9宽屏视觉模式是我们首创的，超大无缝地图、真3D立体飞行、独特的好友交流系统、实时日夜更替和内置网络电台则是在国内网游中首次使用。未来将有六大创新系统陆续与玩家见面。

大众软件：目前正在逐步实施的“防沉迷系统”，会对《完美世界》产生什么样的影响呢？

竺琦：“防沉迷系统”的主旨是为了引导大家健康游戏，合理游戏，而《完美世界》之所以将重心放在游戏创新方面，也是不希望看到玩家花费大量时间，一味枯燥地打怪升级。在这点上，“防沉迷系统”的作用和我们的设计思路可谓不谋而合。我们希望大家能在《完美世界》中体验到各种乐趣，比如飞行的感觉，比如电影般的视觉享受，又比如建设城市的满足感。我们希望玩家喜欢《完美世界》，爱上《完美世界》，但绝不希望玩家沉溺于游戏世界中。

WAP的含义众所周知，PP则指代“泡泡”。此次“3G泡泡”斥巨资购买PP.CN，可看作是挑战“QQ.COM”的一种信号。PP.CN从构成上看单纯只有字母组合，简约并略带活泼，符合娱乐wap站的特质；在含义上PP刚好是中文“泡泡”的谐音字母和缩写；数量上看只有4个英文字母，用手机输入比较方便。

《魔兽世界》中国大陆最高在线人数突破50万

从2005年6月7日《魔兽世界》在中国开始商业化运营以来，5个月内超过275万的中国大陆玩家成为付费用户。为了满足数量日益庞大的《魔兽世界》用户，第九城市在中国大陆先后开设了五个大区共235组服务器。暴雪娱乐与第九城市于11月11日共同宣布，《魔兽世界》自2005年6月正式商业化运营后，最高同时在线人数突破50万。

游戏开发者大会2006日期决定

11月11日，GDC的负责人宣布，第20届游戏开发者大会（Game Developers Conference，简称GDC）将于2006年3月20日至24日于美国加利福尼亚州圣何塞市会展中心举行。这次大会的主要议题是次世代游戏的开发及市场战略、游戏与电影市场的协作等问题。届时将有12 000名游戏业开发者参加这次大会，大会的讨论内容全部集中于开发资源、开发工具和开发技术上面。GDC的负责人Jamil Moledina说：“GDC将为次世代游戏的开发注入关键技术、灵感和商业因素。另外，我们的这次大会将为游戏业的每个人提供一个观察世界的机会，他们会知道游戏的未来是怎么样的。”大会官方网站已经开通，注册已经开始，不过仅限于游戏开发者。

电子竞技

WEG第3季度CS八强赛结束 wNv全胜晋级

在前不久结束的WEG2005第三赛季CS八强赛中，wNv凭借稳定的发挥先后击败了国际纵队NoA和丹麦冠军Asylum，以全胜战绩进军反恐精英项目的半决赛，同样以全胜战绩晋级半决赛的还有瑞典豪门NiP。

WC3L资格赛WE选手上演1v2

11月14日WC3L资格赛又进行了两场比赛。由中韩队员组合的国际纵队World Elite首战以5：0完胜来自澳大利亚的AU战队。而另一场比赛由来自美国的强队rS迎战加拿大的eGe，最终rS凭借稳定发挥以4：1战胜eGe。当天最引人注目的一场比赛莫过于Filthy_au、Bowt_au与WE.ReMinD、WE.Soju之间的2v2对决，由于是线上比赛，在进行到一半的时候WE.

ReMinD家突然停电，离开了游戏，在1v2的情况下WE.Soju并没有放弃比赛，凭借一己之力神奇地取得了比赛胜利。

产品信息

《古墓丽影——传奇》官方最新截图公布





Crystal Dynamics的《古墓丽影》开发小组决定重新塑造Lara这名历史上最具影响力的虚拟女性时，他们几乎采取了所有可以想到的方式：消费者调查、游戏评测统计、征集玩家建议，甚至重新玩过所有《古墓丽影》系列游戏，仔细阅读所有关于《古墓丽影》的评测文章。Crystal Dynamics召集了《古墓丽影》历史上最强大的开发阵容，并且请回《古墓丽影》原创作者Toby Gard作为首席人物角色设定者。以上是官方公布的最新截图。

《地球帝国2——霸权的艺术》即将上市



2006年2月，《地球帝国2——霸权的艺术》即将上市。《地球帝国2——霸权的艺术》主要增加的新要素有：新加入的游戏种族“土著部落”，土著部落居住在地球帝国的战斗区域，他们是中立民族，虽然消灭他们难度并不大，但真正明智的做法是与之建立和平关系，一旦聪明的玩家能和他们和平共处并建立同盟，将收到极其丰厚的奖品回报。玩家的部队在战斗时可以给敌人更大的伤害，或者能获得一倍的速度来发展科技。这些奖励是永久的，这样的设置给了玩家在战斗中更多的变化，改变了以往“摧毁一切”的游戏理念；最新的效忠模式，《地球帝国2》里面，玩家可以选择臣服于敌人，宣誓效忠对方，全新的战斗模式，在“拔河模式”中，普通的地图像链子一样被连接在一起，每个玩家都在地图链的两端拥有自己的基地，一旦玩家赢得了战斗，他会向着他的目标——对方玩家的基地前进一张地图。

天大北洋在第十届天津信博会展示手机游戏

11月4日至11月6日，由国家信息产业部和天津市人民政府共同主办的“第十届中国（天津）信息技术博览会”在天津国展中心举行。“天津信博会”创办于1996年，每年一届，累计参观总人数突破50万人次，供需对口参观比例达到39%，是目前天津市举办的规模最大的信息技术博览会，也是国家信息产业部与地方合办的四大展览会之一。第十届信博会同期还举办了“手机数字娱乐产业周”活动，天大北洋、空中猛犸两家天津手机游戏制作公司，在本次活动中推出了最新发布的手机游戏。其中天大北洋展示了《妖精森林》以及即将推出的《锤锤Online手机版》。

《哥萨克2——拿破仑战争》《征服美利坚——战国时代》将着陆中国

北京布卡电脑软件有限公司11月10日正式宣布，与战争游戏开发商CDV正式签署协议，在中国大陆地区独家代理发行其两款单机游戏产品《哥萨克2——拿破仑战争》（Cossacks II:Napoleonic Wars）以及《征服美利坚——战国时代》（American Conquest:Divided Nation）。目前，北京布卡正与本地合作伙伴紧密合作，进行上述两款游戏的汉化工作。《哥萨克2：拿破仑战争》（Cossacks II:Napoleonic Wars）以拿破仑称霸欧洲大陆为主要历史舞台，玩家作为10个同盟国之一，将重新领略足以改写欧洲历史的6场战役，率领自己的军队驰骋沙场。游戏的CG、任务简报和多场战役使玩家在玩游戏的同时对拿破仑战争时期的历史事件有比较细致的了解。《征服美利坚——战国时代》（American Conquest:Divided Nation）是以近代美国历史为背景的即时策略游戏。在游戏中，玩家可以扮演美国内战的将军、德克萨斯州的军队指挥官或海盗船长。游戏收录了9个激动人心的历史场景，并基于19世纪的动荡美国制作了超过50张地图。

《星际争霸——幽灵》最新截图公布





11月22日，BlizzCon发布《星际争霸——幽灵》的最新游戏截图。《星际争霸——幽灵》在画面上并不比市场上的动作游戏超出很多，更吸引玩家的是《星际争霸》中熟悉的兵种、场景和角色。从截图中我们可以看出，主角的动作相当丰富，而且可以切换第一人称视角和第三人称视角。这也是我们第一次看到《星际争霸——幽灵》Protoss兵种龙骑士的细节，充分体现了Protoss种族部队外观的华丽。



管杀不管埋

■本刊记者 Littlewing

前不久，记者接到一封E-mail，发信人自称奥美电子资深员工，要在11月16日上午在奥美电子原址揭露该公司被收购内幕。11月初，神州通信与正大集团签署合资协议，在收购原奥美电子版权基础上成立神州奥美网络有限公司。原奥美电子旗下游戏产品《反恐精英》《魔兽争霸》《暗黑破坏神》《星际争霸》的版权和发行权归神州通信所有。这是神州通信对外发布的消息，然而，曾经在国内单机市场风光过的奥美电子，缘何被神州通信收购，在收购过程中发生了什么？收购之后神州通信是如何处理原奥美电子员工的？记者也希望借此机会一探究竟。

由于奥美电子已经不复存在，所以这个揭露内幕的会议，就开在奥美电子原址北三环西路一处简易的写字楼库房中。

奥美电子（武汉）有限公司创建于1996年，由奥美科技（香港）有限公司在武汉设立，主要从事各类多媒体产品的制作生产销售、国外游戏产品的销售代理及汉化等业务。曾先后引进了《星际争霸》《暗黑破坏神》《反恐精英》《魔兽争霸》等经典游戏，然而奥美进军中国网络游戏市场却遭遇滑铁卢，由于产品选择的不慎以及运营中与韩国开发公司的诸多问题，2003年奥美宣布正式停止《孔雀王》的运营，成为中国市场上第一家被迫承认失败的游戏运营商，此后同属奥美集团的奥美网络科技（上海）有限公司运营的《开天》仍然存在诸多缺陷。2005年上半年，奥美电子已经负债累累，难以为继。2005年5月，奥美电子董事会发生了重大变更，奥美电子正式成为太平洋国际财富公司的全资子公司，它是英属维京群岛的一家公司。

6月，原奥美电子总裁张曙波告之全体员工，公司已被神州通信收购。可在6月底的业务交接时不是神州通信来接收，而是让奥美员工将公司的营业执照、公章、财务章、人名章、所有财务资料以及业务资料、行政和人事资料全部交给金朝生物（科技）有限公司的财务经理杨晓为，杨晓为后来被任命为奥美电子（武汉）有限公司代财务总监，负责奥美公司所有财务事宜。而正大集团则接管奥美电子的其它事务。也就是说，金朝生物（科技）有限公司和正大集团同时作为第三者，全面接管奥美电子之后，共同将掌控的奥美电子卖给了神州通信。为什么神州通信并非从奥美电子手中直接收购其股份，而是通过第三者的中转呢？事情随后露出了端倪。

9月30日，奥美电子员工突然接到裁员的通知（裁减武汉员工5名、北京4名），并要求奥美电子北京分公司的所有员工撤离办公地点，在家办公，其承诺奥美电子所有的员工将平稳过渡到神州奥美网络有限公司去，将照常支付所有在家办公人员的薪资和福利。11月份前后，奥美电子武汉总公司也接到通知要求其撤离办公地点。

11月初，神州奥美网络有限公司正式成立，而奥美电子（武汉）有限公司全部在职人员的薪资福利无人问津，奥美电子所欠的巨额债务更是在各利益人员之间相互推诿，互不承担。奥美电子的员工、供应商、经销商、相关债权人都蒙受了巨大的经济损失。至本文发稿之日，奥美电子北京员工已经被拖欠了两个月的工资、半年的养老保险以及大量员工自己垫付的应报销的费用。然而，奥美电子武汉有限公司又没有宣布破产，遗留下来的奥美电子员工不能被解聘，无法寻找新的工作，与其他公司签署劳动合同，员工的生活已经陷入困境。而当他们寻找奥美电子相关负责人时，被告知，神州通信收购了奥美电子股份，应偿还奥美电子所有债务。而神州通信则称，没有接管奥美电子的财务，只收购了奥美产品的版权。新成立的神州奥美则宣布自己是一家新的公司，与原来的奥美电子没有任何瓜葛。那么这笔债务到底该由谁来偿还，拖欠员工的薪金由谁来支付？奥美电子通过第三者来让神州通信接管股份的原因已经昭然若揭。

当记者拨打原奥美电子总裁，也就是奥美电子法人张曙波的电话时，已经无法接通，据原奥美电子的债权人说，现在已经无法找到他，虽然他们已经将奥美电子、神州通信相关负责人告上法庭，然而从申请劳动仲裁到强制执行，至少需要半年的时间，恐怕过了这段时间，奥美电子早已烟消云散，强制执行都没有对象了，事实上，奥美电子和神州通信互相扯皮，并且成立神州奥美的目的正在于此。

国内单机市场，真的已日暮穷途了么？被抛弃的奥美电子员工和债权人到底能否追回他们的权益？本刊将继续追踪报道。



类　　型：策略
制　　作：Pandemic Studios
发　　行：THQ
上市日期：2006年1月
推 荐 度：★★★★





我准备冲上去，你掩护



狡猾的家伙躲在汽车后面射击



小心对面楼子右侧的敌人

全方位战士——十大锤
Full Spectrum Warrior：Ten Hammers

■北京 Fas

[illegible] HUD [illegible]（Heads-up Display，[illegible] 各种战斗条件 [illegible] 的战斗效果指数走势越高，[illegible] 的队员想要在战斗中取胜。

在前作中，由于没有类似战斗效果的直观设定，[illegible] 敌人时往往很容易陷入长时间的僵持局面中。如今，《十大锤》[illegible] 战斗效果系统，玩家可借此立即获知自己的小队是否 [illegible]，也进一步要求玩家在战斗中能更为快速地做出 [illegible]。

除了“战斗效果”系统外，游戏中还增加了交互地图的设定。在这张地图上，玩家可清楚地看到作战小队的全部情况；另外还有作战目标以及某些特殊地点。在游戏中，玩家可随时通过观察地图上显示的情况来判断出当前战势的发展，然后立即切换到需要亲自指挥的战斗画面中。由于玩家可同时控制4支小队的行动，分别为Alpha、Bravo、Charlie和Delta，因此游戏增加了交叉行动指令的设定。也就是说，当玩家指挥着一支小队行动时，还可给其他小队下达命令，而不必手动在不同小队中进行切换，发布行动指令。

玩过前作的玩家或许还记得，游戏中敌人的行动并不是充分动态化的。在某些情况下，文字描述可能让玩家感觉到动态行动正在进行中，但是大部分时间内，敌人的行动基本都是按部就班地进行着。如今，在《十大锤》中，敌人的AI水平明显有所提升。比如，他们将企图以火力压制玩家的火线小组，或者让自己的同伴从侧翼向玩家发动攻击。此外，每个敌人都具有经验率设定，不同的经验率决定着敌人在战场中的不同表现。游戏中既有听到巨大的爆炸声就逃跑的初级敌人，也有老谋深算胆大妄为的高级敌人。

既然敌人的“智商”提高了，火线小组的作战能力自然也要有所提升。首先，来复枪枪手拥有了神射手能力。其次，SAW炮手也具有了压制能力，他们对敌人的火力压制力几乎与整个小队的压制威力一样。再有，投弹兵可使用M-203榴弹发射器，对一组敌人造成致命伤害。此外，每个火线小队的队长在任务进行中都将拥有召唤空中打击的能力。尽管召唤次数有限，但使用此项能力后，被召唤来的阿帕奇武装直升机将出现在屏幕上，帮助玩家进行一场酣畅淋漓的战斗。

总体来说，《十大锤》的游戏节奏较之前作似乎更为紧凑。AI系统的复杂变化以及操作界面的调整改进，将使得火线小组与敌人之间的遭遇和战斗更为动态化地表现出来。游戏中共有12个任务，分为四大章节，每个章节中包含3个任务。玩家可在这些章节中以不同的火线小组视角来贯穿整个战斗任务，从而获得充分的新鲜感和极大的满足感。

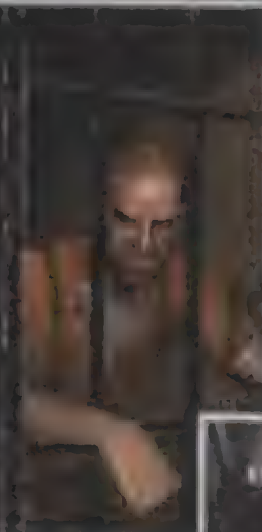
Sam Fisher是美国国家安全局第三梯队的特工，但这已是过去，现在，他因暴力伤害而被捕，关进了大牢



有些事情是难以预料的，在叙述前，让我们先来看一部连环画……

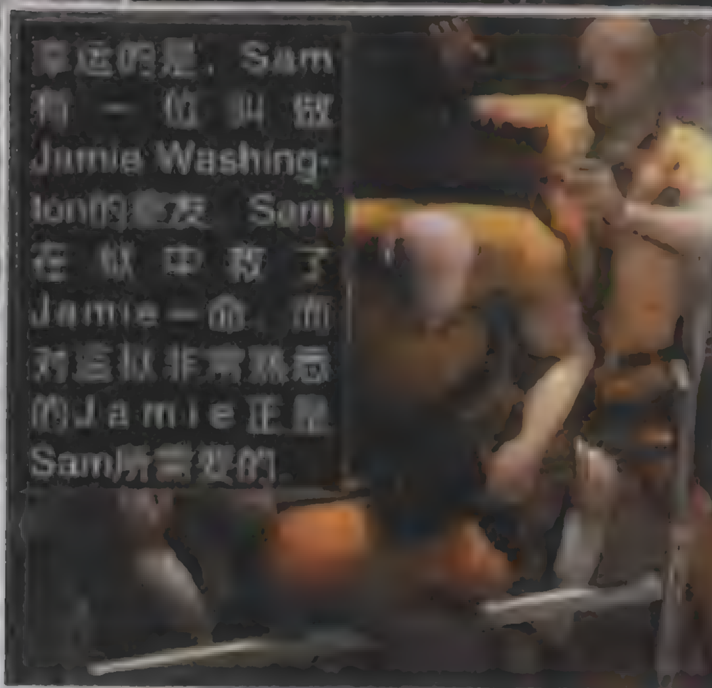
■晶合实验室 小漠大虾

Sam在监狱里度日如年，他并不害怕坐牢，但外面还有他所牵挂的事，还有未明的真相，于是，他开始筹划逃出牢笼

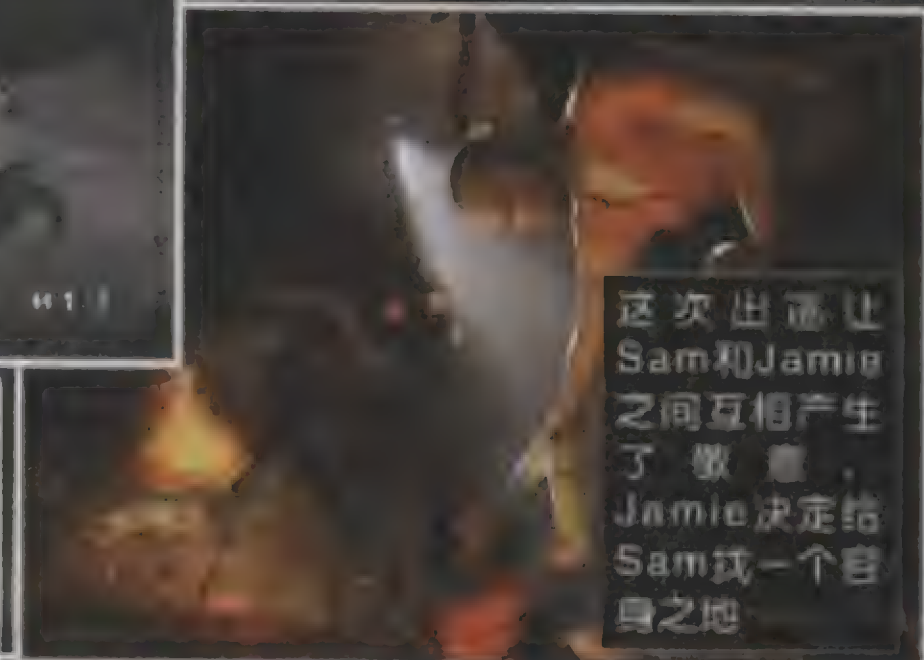


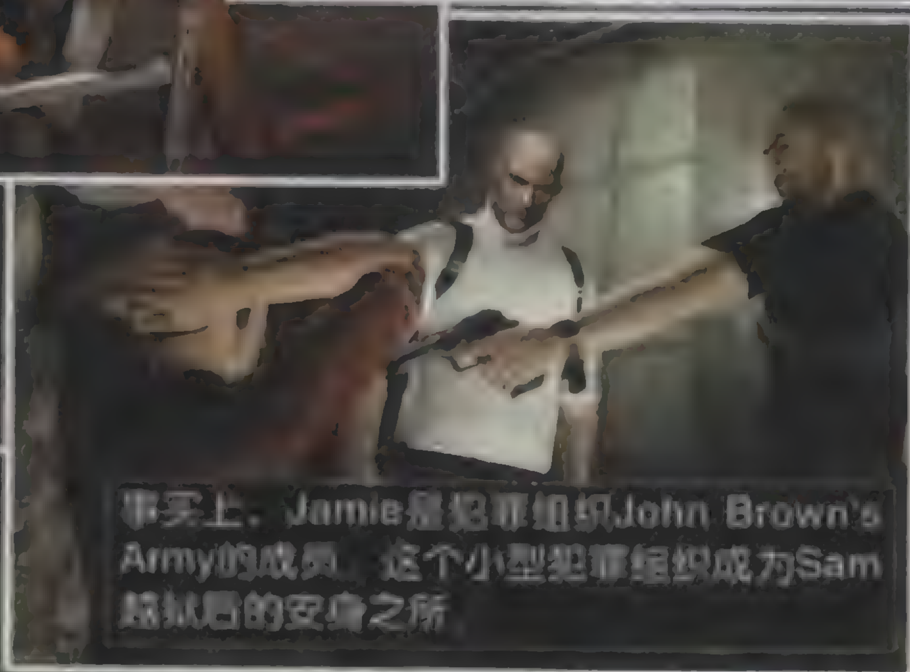
监狱是个小社会，有各种各样的利益团体，你很难于此独善其身，为了越狱，Sam必须和某些人团结起来

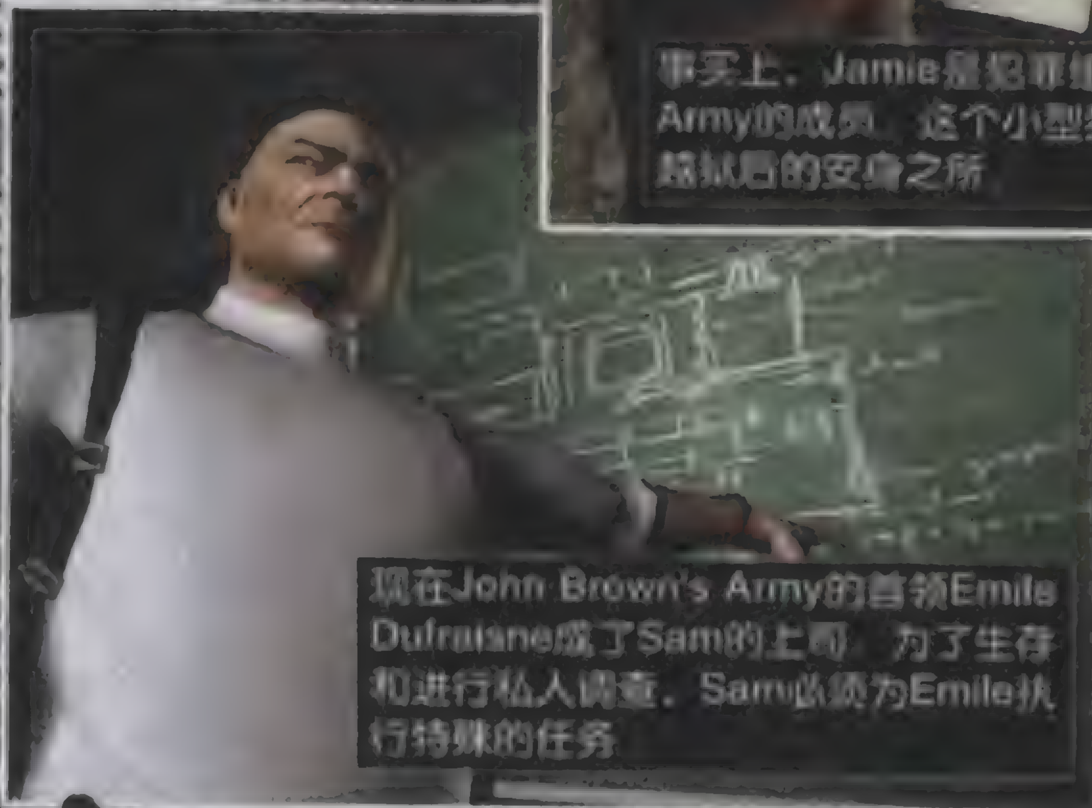














Tom Clancy's SPLINTER CELL 4


Sarah Fisher，她的死，至少是名义上的“死”引出了整个故事

好了，回到正题。正如《细胞分裂4》（以下简称SC4）的剧本作者John McLean-Foreman告诉我们的那样，Sam Fisher，他现在是个坏蛋！在经历了前三代带有浓郁政治色彩的《细胞分裂》故事后，SC4的剧情似乎急转直下，要摆脱Tom Clancy的窠臼，从冷战思维回到肝肠寸断、侠骨柔情的情感生活中。

Sam Fisher的命运转变来自他女儿Sarah Fisher的死亡。关于这一点我们可从Ubisoft刚刚更新的《细胞分裂4》预告网站Bewaresamfisher.com上一窥端倪。顾名思义，在这家名为“小心Sam Fisher”的网站上贴出了许多和Sam有关的“绝密”文件，其中一份报纸上以“学生被醉酒司机撞死”（Student Killed by Drunk Driver）为题，报道了23岁的大学生Sarah Fisher的死亡，当时她正从毕业聚会后赶回家中。目前尚不清楚，是什么让Sarah的死成为Sam做出疯狂举动的导火线。总之，此后不久，48岁的Sam Fisher手持一支全自动步枪接连洗劫了十几家银行，抢劫中他对普通市民的安危漠不关心，甚至拿他们当作肉盾来保护自己。然而到了最后，他又不作任何抵抗地束手就擒，他的奇怪举动使逮捕他的警察们迷惑不解。也许就像Fox电视台的最新剧集《越狱》（Prison Break）中描述的一样，Sam的行动另有深意。这个系列案件中，共有12名市民和3位警察死亡。最终，Sam被判处11个终身监禁，被关押在堪萨斯州的Leavenworth监狱。


Emile的助手Carson Moss看来对Sam并不信任，在SC4中将有几位John Brown's Army的重要人物出场


看上去监狱的关卡会十分有趣，比如让Jamie诈降，Sam则躲在墙角准备突然袭击

接下来发生了什么，我们已看过连环画了，但这些也许都是表面现象，值得注意的是Sam和Jamie成为室友，并最终来到John Brown's Army似乎都不是偶然。而关于Sam Fisher颠沛流离的逃亡显然不会是整个故事的主题，在2005年夏季，我们已看到了关于SC4最早的消息，据说在游戏中，玩家仍旧会像以往一样在马德里、里斯本、里约热内卢、纽约和柏林等地执行任务，游戏中还增加了很多新颖的要素，如在某些较长的任务里Sam Fisher必须寻找食物来保持自己的身体状态（另一版本的Snake？），还有一些任务中则会用到救生艇等交通工具。

尽管以上消息没有官方证实，但是从SC4故弄玄虚的故事里，我们还是能感觉到一丝新鲜气息，而不像某些游戏系列到这个时候只是在吃老本。至于Sam Fisher这个故事的真相是什么，我们还要等Ubisoft过了这个噱头的热火劲儿，再慢慢透露……

类　　型：动作
制　　作：Ubisoft Montreal
发　　行：Ubisoft
上市日期：2006年第4季度
推 荐 度：★★★★☆

大众软件游戏测试平台

intel ATI PHILIPS

类　　型：模拟竞速
制　　作：美国艺电
发　　行：美国艺电
测试平台配置：
主板：华硕P4P800（i865PE芯片组）
CPU：P4 2.6C
内存：Kingston DDR400 512MB×2
显卡：ATI RADEON X700 Pro
显示器：飞利浦170X5液晶
推荐度：★★★★★



极速到疯狂《极品飞车——无间追踪》
Need for Speed: Most Wanted
Demo初评

■贵州 yago







ATi9600 PRO显卡效果



GeForce4 MX显卡效果

刚进游戏，眼前便出现一名漂亮MM。嗯？难道又在搞《地下狂飚2》请名模Brooke Bruke美女代言人那套把戏？仔细听她说话，原来这位是北美大名鼎鼎的杂志女模Josie Maran。她奉劝大家游戏归游戏，真正开车上街时还是要以安全和责任为重。考虑到近来分不清游戏和现实的玩家还真不少，这番话说得应该比较恰当。接着来到主菜单下，随机响起的RAP背景音乐听上去就那么激奋，可惜却没有单机剧情模式的内容。根据官方公布的资料，《无间追踪》的单机模式有较完整的剧情，身为新人的主角为了在地下赛车圈子中扬名立万，必须逐步击败所谓“黑名单”榜上前15名的高手。这15位高手中除了帅哥酷男，也不乏有靓丽美女。他们的驾驶风格更是各具性格特色。菜单中虽然有黑名单模式（剧情模式）选项，不过进入后却只能观赏一段动画，无法切实体验与这些个性车手较量的场面。

要想抓上方向盘亲自跑出点感觉，只有“即玩比赛”和“系列挑战”两项模式可供解馋。前者提供3条赛道4辆赛车，最多有3名AI对手与你比试。4辆赛车分别为福特野马Mustang GT、保时捷Cayman S以及它们的终极改装版。虽然这只是《无间追踪》36款车型中的2款，不过已足够让玩家体验本作的驾驶手感和行车设定。系列挑战模式包括3个项目的挑战：逃避追击、收费站冲刺和突破路障，每种挑战选项均能体现与警车追击的刺激。逃避追击要求玩家驾车摆脱警方追踪视线一分钟以上，收费站冲刺也就是固定赛程竞速比赛，不过在跑最后一段路时也会出现警车对你进行围追堵截；突破路障尤为刺激，你必须在遭到追击的情况下避开6道警方布设的路障并成功甩掉所有警车。系列挑战模式的菜单中除这3个项目的图标外尚有大量空白位置，显然正式版中的挑战项目还会更多。在高速行驶中首次与警车遭遇时，游戏画面会突然静止，然后徐徐推近镜头特写放大警车，这对新手玩家来说应该是个很醒目也很酷的

提示。此后再有警车出现，画面正上方的警示条会变为闪烁状态发出警告。

与警车的竞速是本作重点噱头。如果超过法定行驶速度或发生碰撞事件时，警车会立刻鸣响警笛发起追击。在逃跑的过程中你既可利用高超的技术急甩尾摆脱追踪，也可利用其他车辆或障碍物对警车造成撞击损伤，迫使其暂时退出追赶。在GPS雷达地图左侧有个火焰标志，其后面的数字表示警方对你的缉拿力度。如果在×1、×2的级别，那就表示前来追堵的警车数目不多，而且表现也很客气。不过，如果玩家持续在这座城市里闯祸，缉拿力度系数攀升后你会发现最少有六七辆警车外加直升机加入了追捕大军。此时的警车将变得极其疯狂，对你的攻击行动几乎可用"玩命"来形容。他们可以在接近200Mph的高速中完成对你的夹击，甚至还会利用大型SUV车的质量优势对你进行撞击迫停。《热力追踪2》里还能耍点小聪明的玩家，到这份儿上恐怕只会后悔惹了那么多警车。缉拿力度系数对玩家是把双刃剑，最终的奖励得分与它关系密切。如果系数太低，就无法获得高分；如果太贪心，只怕在众多警车追杀下挺不到游戏结束。

游戏图像看来仍以Bloom模糊光效为卖点，整体画面明亮度略微偏暗；持续加油冲刺或开启液氮助推器时，整个外景画面迅速陷入一片模糊。大概是象征车手大哥因为加速过载而眼球供血不足吧，反正速度刺激感极强。这在一些地形复杂的赛道中会影响车手判断力，也许熟悉赛道后情况能好点。另外，在视频设置中也可关掉加速光晕特效。相对赛车车体而言，街道场景比较粗糙，但加速光晕效果足以掩盖这些缺陷，毕竟玩家大多数时候看的都是自己的车。雨天赛车时，雨点滴在玻璃上化作水斑的效果非常真实，不过与其他车辆撞击时对方引擎盖上爆出的火焰夸张得有点过分，燃爆位置也与现实不符。关于图像还有个问题，在高级设置里把抗锯齿调到最高档，仍可看到车体和轮胎钢圈边缘隐约还有犬牙交错的情况，不知是不是Demo未能完善的缘故。

《极品飞车》历来自夸硬件配置要求高，早先有消息称《无间追踪》将不支持GeForce4 MX440显卡。但在Demo的说明文件中可清楚看到官方宣称支持的显卡列表中就有NVIDIA GeForce4 MX系列，而最低硬件配置要求中甚至点明提出"仅需GeForce2 MX或更高显卡即可运行"。当然，"即可运行"并不等同于流畅运行。不过从这个底限可断定，《无间追踪》绝非硬件杀手级作品，低端显卡的玩家在牺牲或降低部分特效的情况下应仍有资格欣赏这款游戏。在P4 3.0、FX5900显卡、512MB内存配置机器上以最高画质打开Demo时有少许滞涩感，相同配置下内存增至1G后情况大有好转，不过警车多时画面也偶有停顿。看来要流畅地使《无间追踪》运行，内存比显卡更关键。



保时捷Cayman S车型



保时捷Cayman S终极改装版

这个测试版依然体现了NFS系列操作简便的优良传统，玩家无需鼠标仅用方向键加回车和Esc键也能点选菜单。进入比赛后主要用方向键驾车，C键切换视角，Alt开启液氮助推器，还有新增的子弹时间功能也需用G键或右Ctrl键激活。子弹时间激活后游戏画面会变慢，方便玩家校正车头准确转向，完成后再按热键即可结束慢镜头返回正常速度。液氮助推器使用中如能量耗尽，只需等待片刻又会逐渐恢复，这样就不用担心用光能量后无法在关键时刻获得加速效果。只是不知这是否为Demo中的设定，如果在正式版中也能保留，那才叫大快人心。

最后还要提的是音乐，EA为《无间追踪》请来了多位流行音乐艺人和乐队。Demo主菜单下随机播放说唱乐或重金属摇滚，正常赛途中差不多也是这个风格，不过真正的噱头却在与警车的缠斗中。陷入警车围追后背景音乐突然会变得更趋于电影化，扣人心弦的紧张感表现力十足，外加上尖啸的警笛声和乱嚷嚷的无线电通讯，真能让玩家情不自禁地狂踩虚拟油门妄图夺路而逃。

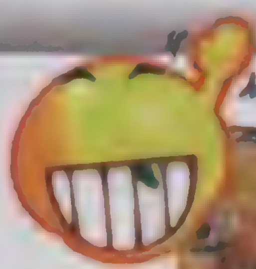
与那些过于注重专业性的同类作品相比，《无间追踪》更具自我炫耀的通俗化个性，这与大多数玩家的娱乐目的相吻合，相信期待正式版上市的玩家们一定不会对它失望。



本期最值得推荐的是《电影大亨》（the Movies）和《极品飞车——无间追踪》（Need for Speed：Most Wanted）。前者算是一个休闲娱乐的佳作，培养演员、导演、编剧，拍出电影可导出AVI和其他人一起观看；后者不必多说，更为华丽也更“吃”机器。本期大部分游戏都属于中等偏上的水平，都可玩玩，但是耐玩的也不多。在玩家胃口越来越高的今天，能找出一二款耐玩的游戏还真挺难……

■晶合实验室 Fly

电影大亨
the Movies





类　型：模拟经营
制　作：Lionhead Studios
发　行：Activision
上市日期：2005年11月10日
推荐度：90

强烈推荐！玩家将打造属于自己的梦工厂，培养属于自己的电影明星和摄制组，拍摄属于自己的电影。游戏的模拟度非常高。你的明星也有七情六欲，同时和现实生活一样，他们也会遭到狗仔队的骚扰和绯闻缠身。你要努力提升明星的知名度，没准他们中的某一个会捧回奥斯卡大奖。最妙的是游戏本身支持导出AVI格式的电影，当你可自己编写剧本时，即可打造一部真正属于自己的影片。游戏大大简化了剪辑过程，以便玩家很轻松地做出类似《指环王》或者《泰坦尼克》这样的大片。

圣堂骑士团2
Knights of the Temple 2



类　型：动作冒险
制　作：Cauldron
发　行：Playlogic International/TDK Mediactive
上市日期：2005年11月19日
推荐度：85

游戏根据欧洲著名的“圣堂骑士团”传说改编，玩家将扮演圣堂骑士Paul de Raque，穿越帝国废墟、神秘岛屿、地下古堡和袭击世界的黑暗亡灵军团战斗；途中寻找3个远古神秘石像的秘密，最终终结黑暗与光明无休止的征战。游戏采用非线性剧情方式，玩家可自由选择关卡和任务，和NPC选择不同的对话将得到不同的结果。游戏画面出色，对机器要求也不很高，同时游戏支持多人联线模式，但不知效果能否追上“暗黑”或者“地牢”。

哈利·波特与火焰杯
Harry Potter and the Goblet of Fire



类　型：动作冒险
制　作：EA UK
发　行：Electronic Arts
上市日期：2005年11月9日
推荐度：80

《哈利·波特》系列已出到第六部了，哈利越来越能打，他的对手也越来越强，从开始轻松活泼的魔幻故事走向了阴暗沉重的地下城冒险。就游戏本身来说，画面表现再次提升，至少人物形象不像前几代那么“多边形”了。游戏将让你和两个朋友——罗恩和赫敏，进行更多的合作，取代了以往作品中3人只是简单地分别完成不同的游戏内容，不过3魔法师竞赛的场景当然还是只能靠哈利独自完成。游戏没有摆脱前两代线性任务的方式，使得游戏缺乏重复可玩性，通关一次估计就没多大兴趣了。

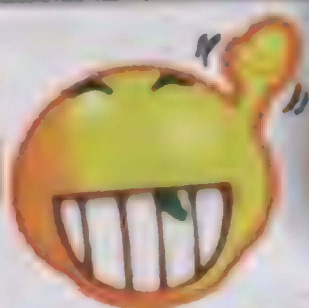
半条命2——消失的海岸线
Half Life 2：Lost Coast



类　型：第一人称射击
制　作：Valve Software
发　行：VU Games
上市日期：2005年11月8日
推荐度：90

据说本作是为了测试加强版HL2图形引擎而特意推出的一部资料片。看名字就知道游戏把背景安排到了海边，使用了更复杂的贴图、更逼真的自然景物、更细致的细节表现，当然也需要更强劲的电脑平台——3.0GHz以上的CPU、1GB以上的内存、最“顶级”显卡（却没说顶级到何种程度，SLI的双显卡？）。另外，游戏模拟人从暗处到明亮处时，眼睛所产生的短暂不适应效果——先产生一阵子目眩，待眼睛调适光线后才能看清楚景物，怪物同样也会如此。其实笔者很不理解这种用显卡特效来模拟人被动生理反应的方法，因为它不能达到任何实际战术效果和利用价值，这更像是一种作为噱头的宣传点。

极品飞车——无间追踪（英文版）
Need for Speed：Most Wanted

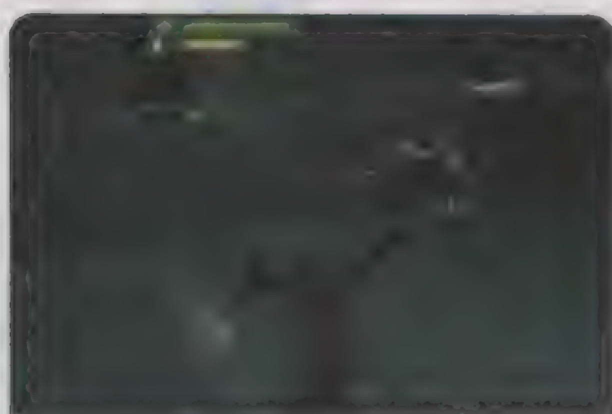


类　型：模拟竞速
制　作：美国艺电
发　行：美国艺电
上市日期：2005年11月16日
推荐度：90

《极品飞车》经过两代的地下改造，终于转回地面追踪，将重新面对警察叔叔的追逐和其他车手的挑战。游戏内置了一个警车调度系统，所有警车都会有自己的巡逻路线和时间，也会下班休息。同时，本作保留了“地下”系列颇受好评的赛车改装系统，想要逃开警车+直升机的围追堵截，就一定要把自己的爱车性能提升到极致。游戏还引入了“关注度”概念，如果你违法的次数越多，警察对你的“关注程度”就越高，他们会放弃其他仇恨度低的车手而直接追逐攻击你。另外，游戏中设有大量的测速点，经过测速点时会自动计算你的车速并通知所有警车。如果你对自己的追逐技术有把握，可以放慢车速；如果你对自己的闪避技术有信心，大可呼啸而过置之不理，然后开始和警车斗智斗勇……游戏画面继续提升，效果十分惊人。相对前作，画面进行了一定程度的柔化，看起来很舒服，而且大部分赛车是在白天，也不会因为灯光的原因而感觉眼花缭乱。



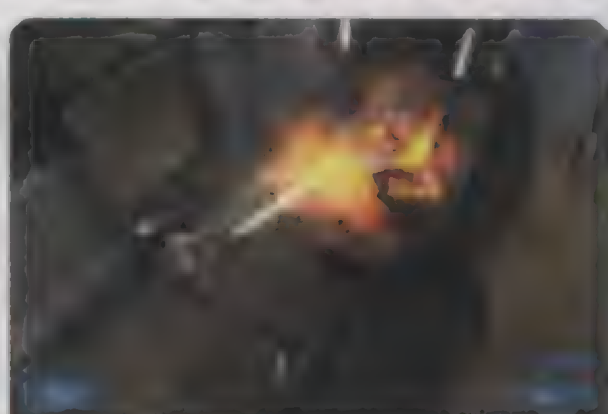
版面有限，这些游戏笔者不再赘述，仅列出基本资料供大家参考。



黑客帝国
the Matrix: Path of Neo
类　　型：第三人称射击
制　　作：Shiny
发　　行：Atari
上市日期：2005年11月9日
推 荐 度：75



侠盗枪手
Gun
类　　型：第一人称射击
制　　作：Neversoft Ent.
发　　行：Activision
上市日期：2005年11月10日
推 荐 度：75



阴影地带
Shadowgrounds
类　　型：第三人称射击
制　　作：Frozenbyte
发　　行：Frozenbyte
上市日期：2005年11月12日
推 荐 度：70



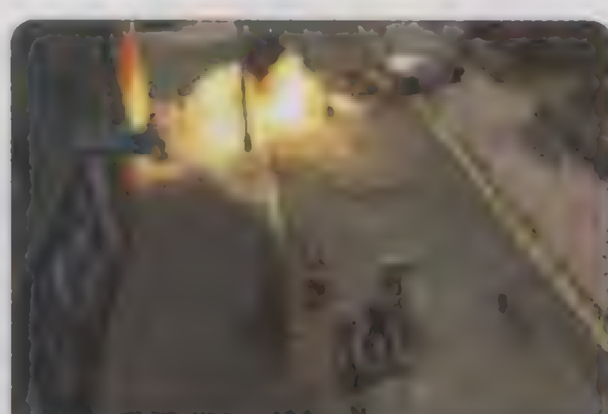
纳尼亚传奇
the Chronicles of Narnia
类　　型：动作冒险
制　　作：Traveller's Tales
发　　行：Buena Vista Games
上市日期：2005年11月12日
推 荐 度：75



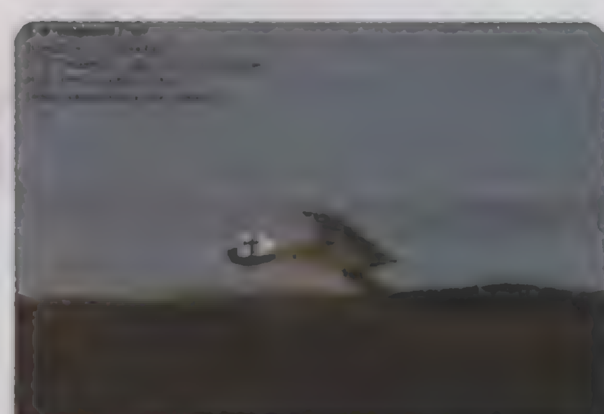
金刚
Peter Jacksons King Kong
类　　型：动作冒险
制　　作：Ubisoft
发　　行：Ubisoft
上市日期：2005年11月13日
推 荐 度：70



史瑞克超级冲击
Shrek Superslam
类　　型：动作冒险
制　　作：LTI Gray Matter
发　　行：Activision
上市日期：2005年11月15日
推 荐 度：80



罪恶生涯——帮派战争
Crime Life Gang Wars
类　　型：第三人称射击
制　　作：Hothouse Creations
发　　行：Konami
上市日期：2005年11月16日
推 荐 度：75



红色男爵
Red Baron
类　　型：飞行模拟
制　　作：Davilex Games
发　　行：Davilex Games
上市日期：2005年11月16日
推 荐 度：70



模拟人生2——欢乐假期
the Sims 2 Christmas Party Pack
类　　型：模拟
制　　作：Electronic Arts
发　　行：Electronic Arts
上市日期：2005年11月17日
推 荐 度：85



坎贝拉危险狩猎2
Cabelas Dangerous Hunts 2
类　　型：体育
制　　作：FUN Labs
发　　行：Activision Value
上市日期：2005年11月19日
推 荐 度：70



花花公子——名模派对（中文版）
Playboy the Mansion Chinese
类　　型：模拟经营
制　　作：Cyberlore Studios
发　　行：Arush Ent
上市日期：2005年11月19日
推 荐 度：65



极品飞车——无间追踪（中文版）
Need For Speed: Most Wanted Chinese
类　　型：模拟竞速
制　　作：美国艺电
发　　行：美国艺电
上市日期：2005年11月21日
推 荐 度：90



女权主义
Operation Matriarchy
类　　型：第一人称射击
制　　作：MADia
发　　行：Buka Entertainment
上市日期：2005年11月21日
推 荐 度：80



急速高台滑雪2006
RTL SKISPRINGEN 2006
类　　型：体育
制　　作：49Games
发　　行：RTL Enterprises
上市日期：2005年11月21日
推 荐 度：70

想玩就玩

2005年鹰头马游戏颁奖晚会

■本刊编辑部 鹰头马组委会



广告歌曲时间

（林晓姐姐想要强行推原定歌手Suki登场，Suki却突然转身撒腿就跑，林晓姐姐无奈只得硬着头皮跳到镜头前开唱）

……亲爱的领导爸妈，
别再当我小傻瓜，
虽然我很沉迷，
不代表我就不学习。

喜欢RPG，还有ACT，
每一款游戏，其实都很有趣，
我挑剔的手感，
有最独特的区别。
我喜欢打打杀杀这就是真的我，
当主角的我有一点点自恋，
游戏里的世界，
等待着我去冒险。
哈……快升级，快快升级……



（在以上广告歌曲《打打杀杀就是我》连播8遍之后，会场里的大软读者和后院居民开始囤积矿泉水瓶和香蕉皮，于是大幕缓缓拉开，神秘主持人一年之后再度登场……）

"灯光，再打近一点，OK！各位读者老爷，各位家长大人，泪滴们安得肩头们，大家晚上好，这里是一年一度的'鹰头马颁奖晚会'现场，在下是号称'玉面赛钟馗'的神秘主持人，在时隔一年之后有幸再度为大家主持今天的晚会。今年的'鹰头马'大奖评选形式与去年有所不同，我们首先在各个赛区进行了轰轰烈烈、感人肺腑的海选，有一批有实力的好游戏不幸被淘汰，而从各赛区进入今晚总决赛的游戏各自不过寥寥两三款，它们将在今晚凭实力进行最后的角逐，竞争包括'鹰头马'大奖在内的总共12个奖项。由于很多观众以及领导抱怨在下去年的表现过于罗嗦，所以我们今晚有幸请到几位人气小编与记者来做评委，他们将会对颁奖做出评点。当然，各位读者也可以编写短信'大众软件'发送到'168，1688（一路发，一路发发）'来投票支持你喜欢的游戏。好了，下面我们有请评委Suki、大漠小虾、生铁、冰河入座，开始竞争今晚的第一个奖项！"

庖丁解牛奖——年度最佳操作游戏

当选：《职业进化足球5》 提名：《洛克人X8》《雷神之锤4》



首先解释一下“操作”这两个字的含义。我们在考虑这个奖项时并不是要选出手感最好的游戏。要说手感最好，我们差不多只能去动作游戏里挑。其实，这里所说的操作，是从玩家上手的角度考虑的，考察一个游戏是否具有“易于上手、难于精通”的至高境界。《职业进化足球5》（PES5）无疑遵循了这一原则，许多玩家从EA Sports那里“叛逃”后第一次玩“实况”时一定惊异于一个足球游戏的复杂，他们必定同意这样的说法：踢了这么多年的球，自称老手当之无愧，但要说高手还是底气不足，无论从技术、心理上还有需要提高之处。而游戏中的战术，细节设定更是见仁见智，没有定数，只有像现实中的球赛一样，需要两人交锋时去面对面地实践并总结。考虑到“实况”系列多年来稳定的系统改进，以及它登陆PC后日益增长的玩家群，我们将最佳操作奖的荣誉授予《职业进化足球5》，并以此向它的诸多前作致敬。而本次获得提名的《洛克人X8》和QUAKE4也是老资格游戏系列的最新续作，在“难于精通”方面，前者体现了日式游戏的钻研精神，后者的单机版虽然不一定人人喜欢，可起码人家还是个风头正劲的竞技游戏呢。





评委发言 大漠小虾：“实况！你知道吗？你是最棒的！”

身临其境奖——最佳画面游戏

当选：《英雄萨姆2》 提名：《帝国时代III》《恐惧》



以前玩家在论坛碰面的时候，最喜欢说：我XX小时通关了！现在大家的表现方式变了，总是把新游戏的截图第一时间贴出来，然后注明配置，开了多少倍AA和AF。显然画面是PC玩家追求的至高境界，但画面效果和开了多少倍AA、AF没有直接关系，全在引擎的基础，美工的水平以及每个人的理解——每个人的理解显然很重要。配置最高的游戏就是画面最好的游戏么？最近几个配置高的游戏俨然分作两派，一是以《孤岛惊魂》为代表的“明亮派”，毫无节制地用光，结果大家都说假，一是以《毁灭战士3》为代表的“橡胶派”，瞧瞧脸上、手上、盔甲上，一成不变的塑料感，在游戏里碰到怪物还好说，碰到人还以为是玩《玩具兵大战》呢。所以，我们将最佳画面奖授予了《英雄萨姆2》，以表彰其柔和细腻，同时又不失宏大与异想天开的图像表现。《英雄萨姆2》自有的第二代Serious引擎不太像《半条命2》那样写实，而是在写实基础上对光源的处理稍做夸张，构造了一个超现实而又不失真实的世界。当然，明亮的野外场景也给它挣足了印象分，老在小黑屋里和生化怪物对着干，偶尔看见回太阳肯定特别亲切吧？《帝国时代III》事实上是最佳画面奖的强有力竞争者，但对一个策略游戏来说，如此细腻的画面带给玩家更多的是苦恼而不是愉悦。

评委发言 Suki：“生铁，你能用‘酷’的方式说么，这萨姆，便是超级华丽美轮美奂细腻养眼逼真动人蓝天白云流畅自如黑子弹进红子弹出爽到你扑街的绝妙好游戏呀！”（生铁一头砸在面前的桌子上）

绕梁三日奖——最佳音乐音效游戏

当选：《使命召唤2》 提名：FIFA 06、《极品飞车——无间追踪》



音乐和音效，在这个奖项里，我们应该以哪个方面的表现作为侧重点呢？如果以音乐论，那么可以负责任地说，FIFA 06的音乐很棒！每年的FIFA系列都精选欧美流行乐的精华，让你在玩球之余还能自得其乐，这个习惯挺符合美国人口味的，看上去不错，可有个致命之处——FIFA系列的音乐鲜有原创的。包括《极品飞车——无间追踪》（希望各位不要被这个官方中文名吓到）和GTA系列在内，它们几乎都可以自己为游戏加入背景音乐和歌曲。那么，我们在音效上寻找突破口吧。《使命召唤2》简直就是把从《荣誉勋章》以来一系列二战射击游戏的亮点发挥到了极致，团队推进的游戏方式、气势恢宏的战役，当然，也少不了它身临其境的音效处理。人的嘶喊声、子弹在身体周围飞过的呼啸声、炮弹在身旁炸响的震动感都在5.1声道的定位下完美呈现给玩家。你的感觉是不同的，那不是喝着可乐、听着口水歌的闲适，而像战场就摆在你的电脑周围，凭这份真实的刺激，我们选定了《使命召唤2》。





评委发言 冰河：“FIFA 06，知道你为什么总是功亏一篑吗？因为——球，不是这么踢地！”

宁静以致远奖——最叫好不叫座游戏

当选：《华氏》　提名：《精神世界》(Psychonauts)



电影里最叫座的永远是动作片，但这不表示那些专门拍给电影节的文艺片不好。同样的，在每年发售的游戏中，总有一些实力制作叫好声不断，但未必被玩家普遍接受。如果我们的“鹰头马奖”增加一项“永垂不朽奖”，那么非《神秘岛V——时代的终结》莫属。这个已经确定结束的系列游戏的最后一作尽心尽力，从更换引擎到谜题制作都一丝不苟，但这改变不了核心玩家稀少、开发公司被迫关闭的窘境。当然，《华氏》和《精神世界》还没有惨到那个地步。《精神世界》描述了一个名叫Raz的小男孩，他梦想成为一个具有超能力的战士。为了实现愿望，他离家出走，去参加一个以培养孩子们超能力为主旨的夏令营。而《华氏》光看名字就像一部文艺电影，当别的游戏引诱玩家去战战战的时候，它却慢悠悠地从情感和人物内心来展开故事。当游戏不厌其烦地表现警官Tyler和他的女友在一天早晨的一举一动时，你可以感受到两个人物内心的微妙变化，或许那就是游戏开发者的最得意之处。因此，《华氏》的优点是细腻的感情戏、深刻的主题，遗憾的是没有战斗。要命吧？一个没有战斗的游戏！



评委发言 大漠小虾：“华氏！你拯救了冒险类游戏界！”

爹娘卖血奸商笑奖——最高配置游戏

当选：《恐惧》(F.E.A.R)　提名：《帝国时代III》《雷神之锤4》





这世界上有些游戏不是用来玩的，而是用来秀的。在日本人把老掉牙的PS2拆散了深挖机能的时候，欧美游戏同行们则大踏步地走在技术革新的康庄大道上。有约翰·卡马克的榜样力量激励着，这几年总有几个剧情一塌糊涂、操作也算不上出色，但就是配置要求高的怪胎游戏出世。前年我们见识了《孤岛惊魂》的“魅力”，虽说当年笔者拿赛扬700的机子想见识热带风光，结果光读盘到下一关就花了15分钟有些自不量力，但如果现今世界上出来个2GB内存都不一定玩得顺的游戏，恐怕还是要让人愣上半天的。很荣幸，在《恐惧》落选最佳画面奖之后，我们把配置最高游戏的无上荣誉赠与它。《恐惧》一出，那些在各大游戏论坛上臭显摆、老是贴些多少倍AA、多少倍AF，但可能自己都搞不清HDR是什么的富豪玩家无不吓得落荒而逃。当然说“无不”是有些夸张，还是有财力通天的牛人用自己的爱机拍下了《恐惧》美丽的倩影，那配置起码也是P4 3.0GHz、2GB内存、256MB显存的GeForce 7800 GTX。如果你要说这游戏我拿GeForce4 Ti也凑合能玩，那也就凑合看个故事吧。应该承认，《恐惧》的故事算这些高配置游戏里比较好的，不过看到游戏里那些像《毁灭战士3》或Quake4里一样油光可鉴的脑袋时，我禁不住还是对着屏幕深鞠一躬，然后将之请出硬盘。



评委发言 生铁（对Quake4说）：“我真的很喜欢你的暴力！你知道吗？我很喜欢你，我要把我的幸运鼠标垫送你，祝福你以后的路越走越长！”



玉米奖——最佳票房游戏

当选：《魔兽世界》　提名：《侠盗猎车手——圣安地列斯》《模拟人生2——大学城+夜生活》

即便再高雅的艺术家或者再庸俗的代理商，也会把“商业”这个词作为衡量一款游戏成败的重要标准。在2005年，有3款游戏（或系列）获得了我们玉米奖的提名。《魔兽世界》可以说是“精品游戏作坊”暴雪新商业模式的“试验品”。不过这款试水作品依然拥有以往单机产品“成熟、庞大、易于上手、难于精通”等特色，并在广泛吸取其他成熟产品优点的基础上，充分考虑了如何吸引玩家同时在线，对于早已突破升级上限的玩家来说，副本、公会、战场等几大系统设定无疑是强大的精神磁场，也使《魔兽世界》成为一个“聚宝敛财之盆”，成功获得2005年度“玉米奖”的重要因素。另一款获得提名的游戏《侠盗猎车手——圣安地列斯》在商业模式上要“厚道”许多，虽然是移植自



PS2平台的游戏，但游戏性之广博，系统之丰富，自由度之高，一直以来拥有强大的票房号召力。EA的《模拟人生2》系列游戏无疑是一台印钞机，据说"模拟人生"系列已经成为有史以来销量最高的PC游戏，其十余款资料片的纪录恐怕早已改写游戏商业史。《模拟人生2》秉承了一代结合养成、策略、自由、另辟蹊径的游戏方式，不过触角更广泛，夜生活、大学生活、生长、死亡、社会的各个层面、人生的每一步历程都浓缩在一款游戏中。常年笑傲欧美各大游戏排行榜的"模拟人生"什么时候会推出资料片"模拟人生之印钞机"呢？



评委发言 Suki："今天你刷本了没有？本公会诚招60级战士！"

洋为中用奖——最佳民间汉化游戏

当选：《最终幻想VII》　　提名：《真·三国无双3》



下面有请我国著名评书表演家双田芳先生为我们颁发"洋为中用奖"。双田芳先生在评书艺术领域已经探索了50余年，是我们广大劳动人民最喜爱的艺术家之一。"啪"一声脆响，只见颁奖台上一个身穿马褂的老者缓缓抬起手中的鼠标形状的惊堂木，缓缓道来：

"欧美大作——难难难，
语言障碍——寒寒寒。
汉化玩家——有有有，
一丝不苟——钻钻钻。
为了名利？——NO NO NO，
洋为中用——赞赞赞！"

"各位观众，今天我给大家说一段评书，说的是很多年前一群好汉的故事。有一款特别棒的游戏叫《最终幻想VII》（FF7），主人公克劳德是个帅小伙，只见此人个不低，身高超过1米7，金黄头发细长脸，天生一双忧郁的眼，又爱又恨的他身份背景是个谜，忘却之都生死离。为了星球的命运，与蒂法、巴瑞特、爱丽丝走到一起……这款FF史迄今为止最成功的作品因为语言的问题，很多年来，对中国玩家理解那庞大深厚的游戏内涵造成了困难。2005年，天幻网的一干好汉经过了22个月的努力，终于将这款FF大作完美汉化，汉化文字量超过数十万，这群好汉不为名，不为钱，大热天，累得直冒白毛汗。获得了本届鹰头马洋为中用奖，可谓是众望所归，这脸露的，从地上到天顶了。另一个获得提名的是《真·三国无双3》PC汉化版，该汉化小组坚持不懈、多方协作，从菜单、对话、事典、功勋等全部进行了汉化，也获得了玩家的好评。当然，这些不为名利的游戏玩家的自发行为也请尽量建立在尊重知识产权的基础上哦，至于明年谁将获得这个奖项，自然是下回分解。"鼠标形惊堂木又一次在掌声中拍响。



评委发言 冰河："请把八代也一起汉化了吧，答应我，好吗？"

全民参与奖——最大众化游戏

当选：《祖玛》（Zuma Deluxe）



今年鹰头马评委会特别设立了一个奖项——全民参与奖，以表彰在过去一年中，对浩浩荡荡的游戏全民运动起到推波助澜作用的游戏艺术作品。这些游戏往往都具备容量小、易于上手、老少皆宜之特点。我们特别请出编辑部最具人气的编辑林晓姐姐为我们宣读获奖词及颁奖。（音乐声中，林晓姐姐在两位美丽的礼仪小姐的引领下，来到主席台麦克风前）"谢谢，谢谢评委会给了我这次机会"，林晓姐姐露出了一个亲切的招牌式微笑，"这是一款容量只有4.75M的游戏，却在2005年迅速风靡，其玩家群体涉及领域之广、影响力之大，实在是传统PC游戏所无法比拟的。对普及游戏'易于上手，难于精通'的本质精神起到了重要的作用，这款游戏的规则非常简单，玩家通过石青蛙吐出的珠子与轨道上转动的各色珠子相结合，数量达到3个以上就会消除并得分过关。蓝领阶层俗称'蛤蟆吐球'。该游戏氛围轻松、快乐，比'连连看'系列更有益于保护视力，但对分散众多白领员工上班注意力、消磨无聊时光起到了一定的负面作用，应该说上至公司老总，下至前台、司机，只要有电脑，它们的身影总会出现在我们的屏幕桌面上……下面我宣布，今年的鹰头马全民参与奖唯一提名获得者是——《祖玛》！"林晓姐的招牌式笑容旋即淹没在雷鸣般的掌声中。

风流人物奖——最佳游戏角色

当选：吕布《真·三国无双3》　　提名：Carl Johnson（《侠盗猎车手——圣安地列斯》）、《神鬼寓言——失落之章》主角



要知道，想在游戏中选出一位威风凛凛相貌堂堂，又有个性又有实力的角色是越来越难了。您瞧瞧开发PC游戏的这些位厂商，现在既不怎么擅长做动作类，也不怎么愿搞RPG，要知道这可是两种撞出名角的典型游戏。所幸，今年我们还拥有《侠盗猎车手——圣安地列斯》与《神鬼寓言——失落之章》：前者一如既往地塑


这是“吕小强”在网游界的孪生弟弟吗？

造了一位秃子打伞无法（发）无天的经典顽皮形象，继承前辈Tommy在过去的两年征服两座城市的光辉业绩，这位CJ先生于今年进驻圣安地列斯，继续以卓越的手段通吃黑白两道；后者的主角尽管背负着诸如家破人亡、仇深似海这样的俗滥身世，却能在一个广阔的世界中谱写一段彻底属于自己的、亦正亦邪的传奇故事，这在近年来的RPG中并不多见。尽管这两位都有实力角逐“风流人物奖”，但从知名度与实力上看都略逊于来自《真·三国无双3》中的吕布。话说回来，这吕布不过是来自于一款冷饭移植游戏中的角色，何德何能可拿下这项个人最高荣誉？且不谈其“小强”之美名已享誉天下，具备作主角时人见人爱、当敌人时人见人憎的变态实力，更重要的是自他今年偶然在某款国产网络游戏的宣传海报上邂逅了自己的孪生兄弟后，便带动了一股日本TV游戏主角到国产网游中寻亲的感人风气，据说《鬼武者3》中的明智左马介和《铁拳妮娜——慢性死亡》中的妮娜，都在国产网游的宣传海报上找到了自己的孪生弟弟或妹妹，善莫大焉！“吕小强”获此个人最高荣誉，当之无愧！

评委发言 冰河：“吕布同学，你画戟刚才这一下舞得不对，你为什么不再多转一圈呢？再转一次……对了！这个才是你，懂吗？你可以的！”

芙蓉奖——最名不副实的“著名”游戏

当选：《地牢围攻2》　提名：《雷神之锤4》《美少女梦工厂4》



玩游戏时遇到的最悲惨的事是什么？是的，我得说是当你听说的“自称相貌美如花”猛不丁变成了你看到的“我看长得像青蛙”时。事实上今年我们在现实生活中总是目睹这样的事件。而在今年发售的游戏中，尽管没有落差强烈到如此地步的“大作”，也多少有几款游戏玩了个“凤凰落地变山鸡”的把戏。《地牢围攻2》曾经一度被我们认为是在“暗黑3”到来之前为A·RPG树立新标准的里程碑式作品，但实际上它并没有跨过《地牢围攻》一代已经树立起来的那道标准线，甚至有些像是豪华的资料片；当年的Quake II将FPS游戏一举领入了3D图形加速的时代，而Quake III建立起竞技类FPS游戏的角斗场，它们创造了一个游戏系列的神话，但id Software决定将Quake4授权给Raven Software制作那一刻开始，也许就意味着神话是只能存在于历史之中；而说到《美少女梦工厂4》，我们都还记得女儿们曾经带来多少欢乐，但是这一次似乎欢乐已经找不回来——也许是女儿们在游戏中长大，我们也早已在现实中长大的缘故吧！





评委发言 生铁：“你们干了什么？Quake4会入选这个？我的冠心病要犯了……”

金尾续貂奖

——最佳续作

当选：《使命召唤2》
提名：《帝国时代III》《文明IV》



其实什么尾都不能拿来续貂，不管是狗尾还是虎尾。不过大伙儿出于对原来那只貂的喜爱，如果拿个什么尾来续一下，哪怕是狗尾，看在貂的面子上也都会招人待见。当然，如果能给续个金光闪闪的尾巴，那可就真正拉风了！今年有不少的续貂之作，《帝国时代III》在未推出之前就已经集万千宠爱于一身，前瞻中看到的那些绝美图片让人几乎骇掉了下巴，当拿到实际游戏时又多少给人带来一些心理上的落差，但总的来说这个尾算是合格地续上了。《文明IV》则给人带来了更多惊喜，这款游戏在宣传期间并不显山露水，发售后却获得了玩家的交口称赞，不仅有出色的游戏内涵和可玩性，大幅强化的对战系统更将此系列带到了一个新的高度。最后要说的是《使命召唤2》，我们可以认为，这一类游戏的成功更多依赖于不断提升的电脑硬件能力，《使命召唤2》也的确最大程度利用了硬件提升带来的优势，但它这次塑造了迄今为止最真实的战场，并让每个心怀“男儿何不带吴钩”的玩家都在游戏中体验到战争的残酷，我们要由衷地赞叹一句：这个尾续得好！续得妙！续得金光闪闪呱呱叫！





评委发言 大漠小虾（对《文明IV》）：“very very very very very Good！”



鹰头马大奖——年度最佳游戏

获奖者：《魔兽世界》　其他提名：《侠盗猎车手——圣安地列斯》《职业进化足球5》



终于到了这个激动人心的时刻，我们将为各位评选出本年度的最高荣誉——鹰头马大奖，它将一如既往地颁给一款今年在国内拥有最高人气、最佳可玩性、最长久生命力的超级游戏！谁能获此殊荣？或许是《侠盗猎车手——圣安地列斯》，它随心所欲，它纵横睥睨，它让我们感受到不受束缚的快感——是的，不受任何束缚，包括道德和规范，而这恰恰是它的最大缺陷，让我们无法忽视的缺陷；或许是《职业进化足球5》，俗称“实况9”的这款游戏，它在国内拥有不输于任何经典之作的庞大Fans群。也许你瘦弱，也许你肥胖，你无法在绿茵上尽情地奔跑，但你的体内流淌的血液中却一定富含着这种叫“足球”的毒素，当它发作起来，你会嘶吼，你会疯狂！足球不仅仅是属于罗纳尔迪尼奥的，它属于每一个爱它的人，而KONAMI的“实况”让这种爱找到了归宿。PES5被许多玩家看作是迄今为止最接近真实足球的一作，尽管它还远未达到真正的模拟真实，但这次进化却让大多数挑剔的实况迷欣然接受。不能忽视的是，KONAMI每年都会推出两个新版本的“实况”让人有“唯利是图”的感觉，为何不能像暴雪那样不断强化一款游戏，直至其完美？这也导致无论多么优秀的一作“实况”，它的寿命都只能维持到下一年的续作推出为止。尽管如此，我们却不能忽视在这一年中为PES5着迷的无数玩家，PES5获得这个提名当之无愧！



谁可获得鹰头马大奖？上面两款游戏“或许是”，但《魔兽世界》却“绝对是”！WOW是2005年的“现象”，对于这款游戏，很难给出更多的溢美之词。在国内某知名论坛上有这么一个帖子，一位焦虑的姐姐向网友们求助，如何将她的弟弟从《XX世界》中拯救出来，下面的人却几乎众口一词地告诉他：“让你的弟弟来《魔兽世界》！”从一个世界进入另一个世界，就这么简单，尽管你仍然会沉迷，但是旁人的观念却已完全不同，这就是不值得与值得的差异。“是否值得”其实是个见仁见智的问题，但不可否认，暴雪在网游的世界又缔造了一个神话，你可以说WOW其实缺乏真正的创新，它只是捏合了已经存在的优秀元素，并将其打造得几近完美——可这就足够了，谁都会承认WOW已有的几近完美，谁又能做到真正的完美？



下面我们将鹰头马大奖颁发给《魔兽世界》，这也是今天所有提名游戏中的唯一一款网游，但它征服了真正挑剔的单机玩家。

彩带纷飞，礼炮轰鸣，第三届‘鹰头马’颁奖晚会缓缓拉下了帷幕，神秘主持人与评委们手拉手向支持了《大众软件》一年的读者朋友们鞠躬致意：“感谢大家的光临！希望明年我们能继续相逢于第四届‘鹰头马颁奖晚会！’熄灯，上字幕！”随着灯光的渐渐熄灭，本届晚会的主题歌慢慢响起……

“……想玩就玩，要玩得漂亮……
打开魔兽世界，
对爸妈说愿望，
给我一块6800，
可看清主角长相。

我学着一个人练级，
谁陪我成长，
游戏里才剩下梦想，
究竟是谁悲伤？

想玩就玩要玩得漂亮，
就算没有人为我疗伤，
Boss我也能够勇敢地打你一枪。
想玩就玩要玩得豪爽，
就算这电脑不算很棒，
总有一天可看到我屹立在巅峰上……”



《职业进化足球5》
不完全进化指南

■品合实验室 迅雷不及3：3战胜掩耳盗铃

足球就像一种致命的病毒，存在于每个球迷的血液里，在他们周身奔腾不息。当笔者落笔之时，电视机中正上演着惨烈的决战，10支球队正在争夺最后5张通向德国的门票。每逢这样热血沸腾的时刻，中国队是否去德国已经不重要了，重要的是我们中的每一位都从这赏心悦目的配合和紧张刺激的气氛中体会到了久违的愉悦。也许和笔者一样，你早已禁不住手痒，要自己上场去操练一番了。那么，让我们一起启动电脑，进入这座足球圣殿吧。对PC玩家来说，《职业进化足球5》（WE9的欧洲版，以下简称为PES5）就是Konami的恩赐。

精品 总评 8.8

制作	KECT
发行	Konami
载体	DVD×1
类型	体育
语言	多国语言版
环境	Windows 98/Me/2000/XP

文化、包容性 8.5　上手难度 10　画面 7.5　音效 8.5　创新 8.0　竞技性 9.5

配置要求

CPU：Pentium 4 1.4GHz
内存：256MB
显卡：32MB
硬盘：3GB

手感：可以忽略的差异

对于强调微操作的WE（实况足球）系列来说，关于同一代各版本间"手感"差异的讨论历来是十分热烈的。自从PES3发行PC版以来，每一代推出时都有关于手感差异的争论。许多玩家认为，PS2上的WE系列与PES系列之间、PS2各版本与PC版之间都存在一定的手感差别。但这一观点要从两个角度来理解。首先，在PES4以前，PES系列与WE系列、WE国际版在具体设定上有细微的差别，如PES3的球员数值以WE6最终版为蓝本，加上某些细节设计的微调，虽然名义上它是WE7的欧洲版，可实际上与被视为正宗的日版还有一定差别。其次，众所周知，PS2版游戏的运行环境理论上完全相同，而PC的具体配置和机能则千差万别。记得PES3刚出现在PC上时，玩家们需要想出各种怪招来保证游戏的速度大致正常，不至于太慢和太快。因此，我们建议玩家不要过分强调各个版本间手感的差异，或者认为PES5不如PC上即将发售的WE9国际版，特别是现在PES5与WE9的差别已经比前几作欧版和日版的差别减小的情况下，过分强调手感是没有太大必要的。


直挂死角，激动人心的远射又回来了！

操作：细节的进化



作为一个稳定改进中的系列游戏，PES5的操作基本上和PES4以及WE8 LE保持一致，只有极为细微的变动。虽然改动不多，但如横拉、强移等动作的变化，在玩家中还是有很热烈的讨论。以下主要列出PES5相对前作的新增按键和改动的键位，定位球的变动将在随后单独讨论。

1.基本键位

方向键：慢速带球状态时突然90度变向即为横拉，不再需要R2键辅助；横拉出现后不按任何键可持续横拉，最多横拉3步。



横拉动作在操作改变后被进一步削弱了



内脚背推弧线基本上都能打在门框内

R1+与身体呈90度方向键：停球后同时按"R1+与身体呈90度方向键"为向90度方向将球拨出很远，而身体不动。

R2+相反面对方向键：停球后同时按"R2+相反面对方向"为原地踩球后拉。

□+R2：按□键出现力量条后迅速按R2键为内脚背弧线球射门；长按□键出现力量条后迅速按R2键为地滚球射门，但要注意只能在球员离球较远、有足够助跑时间时使用，否则按□键还不够久时球已经射出。

□+△：按□键出现力量条后迅速按△键为外脚背弧线球射门。

R1+R2：取消当前动作（强移），现在同样可以取消射门。

2.关于"强移"

我们知道，利用R1+R2的"强移"到PES4时已经显得日益重要，由于PES5中加强了身体的对抗，对R2或R1+R2强移的利用就更显得重要。同时，PES5中的强移不但可以漏球、争顶头球，还可以修正球员跑位，在进攻和防守中的作用十分突出。

按R2键适当加方向移动，是强移最基本的形式，主要用于争顶头球。由于PES5中抢头球基本上是两人卡位靠在一起，此时按住R2键可以轻松争到第一落点，停球再处理或将球顶给同伴，在对战电脑时尤其有用。

一般来说，玩家不能控制的球员永远都是按照电脑设计的路线跑位，明知路线不合理却不知该如何调整。而按住R1+R2的同时加方向，玩家可以在一定范围内自由跑位，使球员能够不断修正电脑的错误路线。在进攻中，强移可以运用在以下几种情形中：

①直塞球。接长距离直塞球时，在对方严密防守下使用强移，可强制球员离开电脑默认的跑位，提前迎球，这一点在接高空直塞球时也十分有用。在PES5弱化直塞球后，看准时机的强移作用十分明显。

②传中抢点。强移适用于所有的传中球，但以2～3下的○键传中最为有效。球一传出后马上强移迎向来球方向争点，但需注意射门时要将方向调整为射门方向，否则可能射向角旗。这一强移运用在发角球时同样适用。

③边路突破。边路突破时传球给前场边路球员后，立刻利用强移变线，可以出奇不意切入内线，直逼禁区，摆脱对方后卫紧逼。

④突破铁桶阵。当对方后场塞满了人，己方球员基本被盯死时，可以利用直塞球配合强移让球员出来拿球，能降低传球被断的几率，减少球传出后己方接应球员发呆的情况。

由于卡位在PES5中的加强，强移在防守中的作用似乎比以前有所削弱，如以前用R2或强移才能使用出来的卡位动作现在球员有时可以自动使出。当然，强移在防守中的作用主要是快速换人补位，在补位的基础上再考虑封堵对方的进攻。在一对一对抗中利用强移卡住其跑动路线，如果己方球员的平衡性比较好，可用强移进行合理冲撞。

3.临门一脚

PES5和WE9一样，对前作的射门设计进行了检讨。我们知道，PES4中传直塞球几乎无敌，加上电脑防守的弱化，如果不在射门上找平衡，每场比赛的进球率或许会高得惊人，因此射门也相对被弱化。PES5中的射门基本上回到了PES3的水平。最令人激动的是远射的加强，禁区弧顶处的远射进球在PES4中几乎是不可能的，但是只要有一位射门力量、精度出众的球员，拉开空档后，成功率会高得惊人。

PES5新增了□+R2、□+△两种射门方式，在实战中似乎并不如想象中实用，但在单刀时适当利用内外脚背推射绕过守门员，成功率比直接推会有很大提高。感觉上从逆足一边单刀推向球门过程中，用内脚背射门准确度高一些。而且使用这种射门方式有个好处，那就是即使推偏也不会偏得太离谱，但如果用普通射门就难说了。

PES5中的吊射没有做太大调整，总地来说，L1+□的吊门对一般玩家来说依旧不好控制，但有时可以适当用□+R1吊门或许有意想不到的效果。



任意球：更加平民化

定位球，特别是任意球射门，是现代足球重要的得分手段。但在强调真实的WE系列中，PES4可能是任意球设计得最难的一作，许多本不太精通任意球的玩家到了PES4中几乎打不出像样的直接任意球破网。因此，PES5顺应潮流对任意球进行了修改。总的来说，PES5的任意球更为平民化，进球率比PES4要高不少。

1.基本键位

×：角球和任意球时的地面短传，现在增加了力度显示。

□+△：上冲球射门，打球门上角。

上+□：大力射门。

上+□+△：大力上冲球射门。

□+×：下坠球射门，打球门下角。

下+□：稍小力量射门。

下+□+×：稍小力量下坠球射门。

○+△：上冲球长传。

○+×：下坠球长传。

左/右方向键：左右弧线射门，配合以上上、下、□、×、△键使用。

L2：长按L2召唤第二名队员配合主罚任意球，按一次辅助球员面向罚球队员同方向，再按一次辅助球员面向罚球队员；第二名队员踩球后，直接按□为辅助球员让球、主罚球员直接射门，L1+×为一拨一射，L1+□为辅助球员直接射门，L1+○为辅助球员直接将球吊入禁区；注意，在两人任意球模式中，按出射门力量条后按L1或R1是选择打近角或远角，有内外脚背弧线的分别。

2.一蹴而就

首先我们要明确，游戏中的每位任意球大师其力量、弧度和精度都有所不同，因此实战需要玩家们自己针对罚球点、罚球者的具体情况进行调整。以下仅列出普遍适用的打法和命中区域。

①20米以内。这一范围内的任意球是最令人头疼的，无论打弧度还是打下坠都不容易绕过人墙。不过“上+○”的所谓Bug在PES5中依旧可用，力度控制在30%～40%左右为佳，罗纳尔迪尼奥、卡萨诺等人成功率较高。

②20～23米。这同样是个比较尴尬的区域，用“下+□+×”配合弧线、力度100%，成功率相对较高。

③24～30米。这是最舒服的任意球罚球区域，相对来说技术含量不高。最常用的是“上+□+△”，力度稍过100%。

④30米以上。30米或35米以上的任意球一般不推荐直接射门。但在40米以内可以用罗伯特·卡洛斯的远程任意球试试运气。原则上可以按方向上键和R1键持续加力，力度120%～140%，不加弧度直接对准角度打门。不过这一距离的直接任意球不能期待直接破门，一般打中门框以内可以造成门将脱手，因此玩家应养成良好的补射意识。


两人配合的任意球一般踢向守门员所在方向命中率较高


每位任意球大师的特点都各自不同



控球：盘与射的技巧

依据WE系列一贯的传统，本作对控球和传球两大方面也做出了一定调整，使得系列的老玩家在上手初期也要花一定的时间来适应。控球和传球的目的很简单，那就是要尽可能让球长时间地控制在己方脚下，一个娴熟的控球者可以吸引对方的防守队员，破坏对方的防守阵型，再适时将球传出去，制造致命杀机。在领先的情况下，沉着的控球打法绝对可以让对手陷入急躁情绪中，对方球员的跑位一乱，这时己方便胜券在望。玩家大可秉持这样的信念：除非我将皮球送进你的大门，否则绝不将控球权交到你的脚下！

先来谈谈控球，控球的要旨有两个：个人盘带与一对一的突破。

可以说在近几代的WE中，盘带一直有弱化的趋势。这主要表现在身体对抗细节表现的日益加强上，很多玩家在初上手PES5时都有“整体速度更慢了”的感觉，实际上这是因为比原来更难使出流畅的盘带的原因。一些盘带精度不高的球员在使用趟球的动作时很容易将球趟得较远，而追球的动作又没有原来快，这样被断就是常事，除了下底


甩牛尾巴是极少数球员可以使用的技巧，具有相当的实用价值


横向拉球的变化需要适应，但仍然是相当好的过人技巧

外，大步的趟球让人不敢轻易使用；而身体平衡性不高的球员在有对方球员的贴身干扰下更容易丢球，在本作中裁判经常因为这样的贴身小动作而吹犯规，尽管有时候仍然是自己开球，但是进攻的节奏被打乱，这对己方来说也并不是什么好事。在PES5中，盘带技巧的最大改变可以说是原来R2键的横向拉球被简化了，只要用方向键就可以完成，据说这是Konami为了配合PSP版WE9而做出的改变（PSP没有R2键）。这个改变带来的最大后果是，横向拉球这个原来非常重要的盘带技巧有一定弱化，而原来用方向键使出的90度直角变向动作被取消。

在一对一的突破上，尽管横向拉球的操作方式被变化，但是玩家仍然要频繁地使用这一招，并且利用R2键的中止动作功能来停止横向拉球，然后再横拉或者变向，利用更多的手段来迷惑对手。在本作中，甩牛尾巴以及克鲁伊夫转身等几个复杂的过人动作并非所有人都能使出的，甚至一些盘带精度很高的球员也不能使用。在许多时候，使用花哨的突破技巧是要冒一定风险的，在反击时因此而被断球贻误战机是非常划不来的，还可能因此遭到对手的嗤笑，所以使用的方针主要是“出其不意”四字，看准时机偶尔施展，保证尽量高的成功率。不过甩牛尾巴这一技巧的实用性在本作中得到了相应的体现，如果你操作的队伍中有巴西大小罗、伊布拉西莫维奇这样的球员，也不妨花点功夫来练练这一技巧。

对于不一味追求华丽的玩家来说，在一对一的突破上仍然要秉持WE系列一贯的做法：不可急躁，得球后切忌只图快速转身抹过对手，这样只会被守在身后不动的对手断走；不要一味使用加速带球，这样会失去对足球的精确控制；不要总使用相同的突破模式，这样很容易被对方摸透你的底细。一定要注意，快速带球并不能让你突破面前对手，而只有在突破了对手之后再快速带球才有意义。在突破的手段上，急停转身、横向拉球、踩单车后突然变向等手段要根据不同场合来配合使用，由于横向拉球的操作方式的变化，所以在急停转身后的下一个动作需要更加隐蔽，许多玩家都是能成功转身，但是却不能正确地选择下一步的突破方向而被对手断球。

最后，应当选择合适的球员来进行盘带和突破，身体平衡性和盘带指数是两项衡量标准，对于自己心爱的球队来说，哪些球员适合用来担负盘带和突破的重要任务，玩家们都是非常清楚的。切忌，不要认为每个球员都能“像亨利一样护球”哦！



传球：分寸与时机的掌握

可以肯定的是，在本作中传球被弱化了，这主要表现在准确性的下降上，无论是普通的短传还是身后的直塞球都是如此。在×键的短传上，有时你会发现一些看似比较简单的传球，但却会一脚给到了对方脚下，在背身时的传球更是如此。而前作使用△键塞身后球是制造单刀球的致命杀招，而在本作中，即便齐达内也无法轻易像前作那样将球送到前锋脚下，这不仅仅是△键传球有一定变化，在前锋在接△键传球的跑位上也与前作有一定的区别。因此，在本作中要更加讲究传球的分寸与时机，要尽量避免有对方球员贴身防守时的传球，勉强出球不仅可能传不到位，更可能被对方直接断下。在前面没有空间的情况下，不妨试试脚后跟的传球，通常能取得不错的效果。


△键传球时更需要观察好时机，锻炼一下看小地图的能力吧

在△键的传球时，要多观察小地图上己方前锋的跑位，当前锋与对方后卫的位置基本重合时，使用△键的传球通常可以奏效，毕竟前锋的前插要比对方后卫转身的反映要快很多。此外，向禁区中央的塞球比较难成功，尤其是对手中后卫的站位没有乱的情况下，但是可以多多尝试向中后卫与边后卫的空隙处，也就是大禁区的两个边缘处塞身后球，一般成功率相当高，当前锋拿到球后，再考虑如


L1+△键的传球弧线变大

何摆脱中后卫的防守射门，可以选择横拉变向，或者传给中间插上的队员等等。在本作中，使用L1+△键挑过顶长传球时要注意飞行轨迹弧度变大了，可以尝试在更远的距离挑传前方队员，如果进入对方半场后一段距离再挑传，通常会直接被守门员没收。

在左右两个肋部传球的成功率在本作中是相当高的，无论是△键直接向内塞地面的身后球，还是轻按长传向禁区内的传球，都具有很大的威胁。在对方是3后卫阵容时，要注意边前卫的干扰，而对方是4后卫时，要注意避免边后卫的干扰。在本作中，前锋球员在接应两侧来的长传球后头球攻门的打法究竟是增强了还是削弱了？这是很多玩家讨论的话题。实际上传球的变化不是很大，但是前锋接应破门的方式变了很多，原地起跳争顶破门的情况并不多见，但是冲顶破门一般成功率很高。如果想要提高争顶的成功率，球在空中时你就得控制球员选好位置，先不要急着按键去争顶，而是用方向键+R2键挤出位置来，你可以看到己方队员从对方身后绕到身前，在防守时这样的操作尤其有用。

在PES5中，守门员拿到球时用手抛传给己方球员的准确性大为提高，玩家可以指定抛球的方向，如果没有强行指定，守门员自动寻找位置最安全的己方球员再将球抛出，这是值得信赖的一种传球方式。

球场上的队员个人能力影响着传球的质量，除去长、短传球精度数值的影响外，拥有"传球手" "外脚背传球"和"一脚触球"等特技的球员可以更好地控制出球角度和分寸，即便在背身时，他们也有可能将球准确地送出去，而拥有"反越位" "积极前插"这样特技的球员会通过良好的跑位来接应传球。而控制这一切的是屏幕前的玩家，合理地安排阵型与球员间的搭档非常重要，多多传球，在控球中寻找进攻的机会，当决定发起最后的攻击时，要根据己方的人员配备来实际决定，如果己方前面是优秀的高中锋，那就不要老想着给他送脚下球了，尽最大努力提高传球的质量，并将传球实现为杀机吧！



防守：对视野和大局观的考验

当小罗、卡卡这样的球员带球急奔过来时，你有没有感到压迫和紧张？说没有是不可能的，即便是现实中的内斯塔，也不敢打包票说每次都能防守得住小罗。其实，被对方过并不可怕！要记住你并不是只有一个后卫在防守，对方过了内斯塔，后面还有马尔蒂尼呢！意大利的防守之所以独步世界，并非是他们拥有几个高水准的后卫，而是他们拥有"链式"的防守体系。这样的防守阵容是一个整体，后卫除了自己的防守职责，还要注意为失位的队友补位。那么坐在屏幕前的玩家如何控制整个后防线？这意味着在防守时需要比进攻时有更好的大局观和视野，如果对方一个球员在禁区前大范围地带球扯动，你不仅要注意这个队员，还更要注意他上来协助进攻的其他队员的跑位，在禁区前，有时候保持相应距离，控制住对手的传球路线比一直贴身紧逼对方更加重要！否则对方一个急停转身或者假动作甩开你就能将球传给跑位合适的队友。练就防守时的大局观是一个长期的锻炼过程，但要求玩家首先要具备这样的意识。

如果需要贴身紧逼的时候又怎么办呢？比如说在对方接到传球的第一时间内，贴身紧逼可能会破坏他接下来的动作，不让他从容地将球带起来。这时候如果己方上去逼抢的不是很擅长干这活儿的队员（例如不是加图索而是皮尔洛），这时候就有必要使用□键来呼唤其他队员帮助贴身协防，自己再选择是帮助他二抢一还是封堵住传球路线。不过，防守时如果一直利用□键来压迫对手的话，经常会有小动作的犯规，在禁区内尤其要小心这一点。有时候甚至你只是用方向键来逼住对手，并没有按任何抢断的键，却可能一下把对方绊倒在地，点球！虽然对方犯规经常比我们多，但是少犯规也总不是坏事。

这里有一个小技巧：防守时按R2键是降低重心移动防守，虽然这样不会被对手正面突破，但是却可能因为移动慢而追不上对方前锋，那么不妨在用×抢球的瞬间按R2，这样的抢断动作会相当规范，裁判的吹罚率大为降低。此外，本作中对侧面铲球的尺度放得比较宽，而且成功率也相当高，不会将球铲得老远，当你在侧面紧追对手，断球总是断不下来的时候，不妨用一下铲断。最后，在防高空球的时候不要忘了练一下用方向键选位后再争顶，如果你只是习惯狂按争顶键，那么遇到一个狂爱下底传中的对手时，总会有几次被对手得逞的！



用□键呼唤队友协防，但注意不要在禁区前随便用这招

阵型：克制与反克制



很多玩家在玩实况时并不喜欢钻研阵型，实际上，游戏中给一支队伍设置的默认阵型可以在很大程度上发挥这支队伍的长项，有必要仔细演练！但是，两个经常交手，彼此之间比较知根知底的玩家间的较量可就大不一样了，由于相互间熟悉，适当有针对性地改变阵型，从对方的弱点入手进行打击是完全必要的。如果你认为阵型无关紧要，关键是在球场上的具体操作，那这也仅仅是针对水平明显弱于你的对手而言，面对一个水平相当的对手时，如果你用3后卫来对付对方的3前锋，相信你一定会后悔的。

在比赛中通过小地图来阅读对方的阵型安排，这是一个玩家向高阶迈进的必经之路。尽管许多时候大家都是围坐在一个屏幕前，对对方的设定都看在眼里，但是随着浩方这样的网络对战平台对实况系列的支持，对方的设定过程变得"不可见"了，这时候就必须学会阅读小地图。下面来跟大家讨论一下几种典型阵型的优劣与克制关系，需要注意的是，阵型的安排有时候也受到玩家具体操作水平的影响，所以本文中提到的克制关系仅提供给大家一种参考思路。

4-4-2：这个阵型可以说是目前运用得最广泛的阵型，由前后腰串连起比赛，双箭头在前面摧城拔寨，可以说攻守相当平衡，在需要的时候也可以套边路打。在对付这样的阵型时有两点相当重要：反击的速度；对进攻机会的把握。你可以在比赛中损失一定的控球率，但是一定要把握好反击的机会。可以设置3-4-3的阵型，双后腰，通过中路快速反击，注意走边路的反击会影响速度与质量。

4-3-3：如果对手是3名后卫，那么大胆派上3名前锋吧！边后卫不用设置成进攻，安心防守即可。中场的后腰偏防守，其他两名队员参与进攻，对前锋形成支援，注意前锋的站位不要太分散，这样才能形成多种进攻手段。对付这样的阵型，可以采用4-5-1（4-2-3-1）来应付，在5名队员来牢牢控制住中场，中场的"3"应该以进攻为主。



选择合适的阵型来应对对手

3-5-2：这样的阵型对中场的控制很严，前场有三叉戟的组合，同时也注重两翼的进攻，如果你的对手喜欢打快速反击，这样的阵型拿来对付他正好合适，没有浪费太多的力量在防守上，同时又对对手比较空虚的边路形成了足够的威胁。注意在中场最好要设置两个后腰。对付这样的阵型，选择3前锋是相当合适的。

4-5-1：这是一个防守非常严的阵型，注重两翼齐飞的打法。如果你有一个技术也很不错的强力中锋，可以考虑一下这个阵型，两翼的队员可以下底，也可以尝试从肋部向禁区传球。对付这样的阵型，你可以考虑选择4-4-2或者3-3-2-2的阵型，通过控球或者扼住两翼防守来与对手抗衡。

其实，讨论阵型更多的是一种纸上谈兵，在实际的比赛中，每一个小小的环节都会影响到一次进攻的成败。玩家需要注意的是：注重边中结合，不要让对手识破你的固定套路；多多采用2过1的配合，或者在传出球后按R2键让传球者积极前插寻找空间；在必要时一定不要吝惜战术犯规的机会。

大师联赛：组建自己的青年军



赢得各种锦标对球队的资金周转十分重要，但在最开始的赛季赢得一场比赛谈何容易

大师联赛模式是WE系列的经典比赛模式之一。这一带有足球经理性质的比赛模式里有许多日式养成游戏尤其是体育养成游戏的影子。经过不断的更改完善后，PES5的大师联赛模式提供了比以往更加全面和细致的比赛选项和统计，在初始难度上也有所调整。

1.新的大师联赛

大师联赛的开始模式从2个增加到3个，相对传统的以联赛初始球员（WE的传统阵容，选择任何球队开始阵容完全一样）和以球队原始球员（现实中球队的既有成员）开始联赛外，PES5增加了创建原创球队模式。原创俱乐部在初期选择队员时没有年薪和人数的限制（当然不能超过一个队的人数上限），因此这一模式没有使用联赛初始球员开始游戏那么艰辛，你尽可以将自己喜欢的球员加入球队，开始征战。

在PES5中，当玩家在PES-Shop中购买了隐藏球员后，这些球员会在第二年年联赛半程转会期时以自由球员身份出现，但出现时的年龄基本都在巅峰期左右，这点与前作中球员均以17岁出场有所不同。

2.资金的积累

大师联赛开始时有明确的游戏结束提示：如果球队在赛季末资金为负值，则游戏自动结束。资金的积累上没有大的变化，一般还是通过比赛打平或获胜，以及进球奖积累点数。此外，在初始的乙级联赛和乙级杯赛获得名次或者球队成员获得赛季MVP、最佳射手等也能获得不菲的奖励。利用友谊赛赚取点数也是最初几个赛季值得考虑的做法，现在一个赛季的友谊赛的场次已经增加到8场，多和鱼腩球队踢友谊赛可以迅速扭转赛季中转会的亏空。

3.经验值的获得

由于最近几作球员成长曲线的加入，球员培养成为大师联赛最重要的内容之一。培养球员需要让他们不断获取经验值，经验值的获得有以下几种方式：

①自动获得。处于成长期的球员只要在大名单内，无论是否参加比赛都会按照既定成长曲线自动获得一定经验值；处于衰退期的球员可以通过比赛来减缓衰退的速度。

②国家队抽调。参加国家队比赛后球员的经验值会有明显增长。

③参加比赛并取得评分。首先，球员要获得评分必须上场超过10分钟，或者取得进球、吃到红黄牌等。评分的高低则秉承效率为先的原则，并不是上场时间越多、有进球或助攻评分就越高。只要球员在有限的10分钟内尽量不失误、不犯规，那么赛后评分就能高人一筹。而经验值获得的多少刚好与球员评分高低、比赛胜负结果、比赛性质有关。与前作正好相反的是，PES5中通过联赛取得的经验值较多，各种杯赛和友谊赛经验值较少。但是需要注意的是，赛季末的友谊赛每场有7个换人名额，完全可以据此在比赛中做出大幅度人员调整，从而尽可能多地让球员获得经验值。

④赛季末尾的训练。PES5中的训练只需自己设定好训练项目，然后确定即可。训练分为全面训练和专项训练两种，全面训练对所有能力项目的数值都有提升，但每项获取经验少得可怜，8周训练下来大约只增长1点。专项训练只能提升个别能力，但是每项经验的获得大约为全面训练的3倍。集中一项进行专项训练，8周可以提升2～4点能力值。需要注意的是，每次训练之后球员疲劳度会增加25左右，疲劳度到60以上时一定要休息，否则肯定会受伤。因此，如果你决定要给球员进行强化训练的话，最好少安排或干脆不安排友谊比赛。

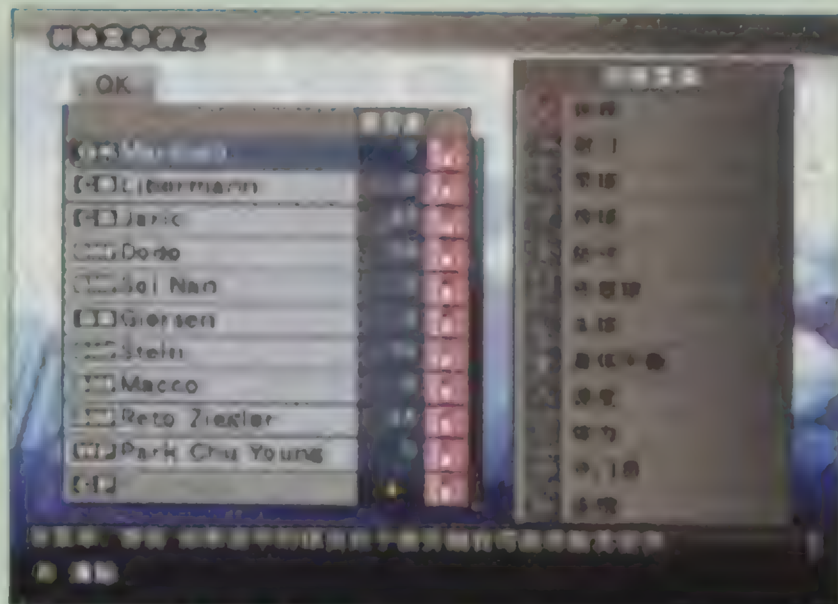
4.选拔球员

辛苦的原始积累积攒的资金最主要的用途是用来购买合适的球员。首先要明确你需要的是那种类型的球员，购买成名球员需要付出巨额转会费，购买有潜力的年轻球员一般要两三年时间才能成长起来，且和成名球员比较，大多没有特技。但总的来说发掘年轻球员是大势所趋。

PES5中球员成长类型的改变，处于成长期的球员当然最好，但我们不能只关心球员目前的情况，而应根据当前状况来推测其成长类型，减少投资失误。有几种简单的判断方式：小于24岁且处于平稳期的，一般为早期持续型或普通持续型，这种球员的提升空间不会很大；小于24岁就处于衰退期的，有两种极端情况，一种确定为毫无前途，另一种情况为暂时衰退，不久会迎来新的增长期，因此不能完全放弃希望；大于26岁还处于成长阶段的，可以认定是大器晚成型，这类球员中有成熟时能力超强的选手，但巅峰期相对较短，培养起来不太划算。此外可以考虑购买转生球员，他们的曲线似乎一般都比“前世”要高一些。

购买球员时还需要关注球员的能力值。有几项能力是不会因为获得经验值而增加的，如敏捷性、攻击欲望等等，因此这几项能力在购买时越高越好。此外，球员的某项表现可能与许多数值有关，如速度、加速度、带球速度和带球精度都与球员比赛中的速度相关，因此考察球员的时候不能只盯着其中一项数值。

以下是一些通过实践总结出来的“妖人”列表，按照官方初始人名列出，括号内为部分著名球员的实名和所属俱乐部。



赛季末的专项训练可以有针对性地提高某项数值



新买来的牛人——Reto Ziegler

守门员： Akinfeev、Alnwick、Coe、Marshall、Pipolo、Proto、Víctor Valdés（巴尔德斯/巴塞罗那）

后卫： Adriano、Barreto、Berthod、Koltarii（孔帕尼/安德莱赫特）、Mathieu、Motta、Pander（潘德尔/沙尔克04）、Sergio Ramos（拉莫斯/皇家马德里）、Soi Nan（孙祥/无）、Vomme（范登·博雷/安德莱赫特）、Woods

中场： Anderson、Baumjohann、Cesc Fabregas（法布雷加斯/阿森纳）、Diego Capel、Kallstrom、Kóne、Kruska、Mascherano、McGeady、Nuri Sahin、N'Zogbia（恩佐比亚/纽卡斯尔联）、Pienaar、Reto Ziegler

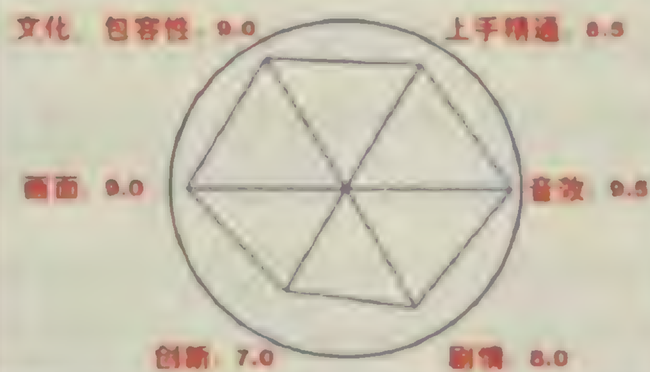
前锋： Benzema、B.W.Phillips（菲利普斯/曼城）、Bojinov、C.Ronaldo（克里斯蒂亚诺·罗纳尔多/曼联）Eliakwu、Gueye、John、Kalou、Menez、Messi（梅西/巴塞罗那）、Mitea、Nasri、Owusu Abeyie、Park Chu Young（朴周永/无）、Rosales、Rosenberg、Vaughan、Volpato、Vonlanthen（冯兰唐/埃因霍温）

WE系列是“易于上手、难于精通”的典范。它是严谨而深奥的，随着玩家理解力和水平的不同呈现出不同的面貌。以上是笔者写给WE系列新手到“中手”的入门指引，内容上偏重PES5相对前作的一些变化，更多属于抛砖引玉的性质。WE的至高境界有待各位玩家自己去领悟，而提高的过程无疑是艰辛和漫长的。

使命召唤2

CALL OF DUTY 2

精品 总评	8.6
制作	Infinity Ward
发行	Activision
载体	DVD×1
类型	动作射击
语言	英文
环境	Windows 98/Me/2000/XP



配置要求
CPU：Pentium 4 1.4GHz
内存：256MB
显卡：64MB
硬盘：3.5GB

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

《使命召唤》系列是注重刻画细节的FPS，以真实地再现战场氛围而著称，主角不是孤胆英雄，他和队友们并肩参与各大战场的战斗，从而推动历史，改变世界的命运。与上一代游戏相比，本作在游戏系统上进行了不少改良，而在整体架构上则可分为苏军、英军和美军三大战役，共10个大关总计27小关。苏军战役扮演红军战士瓦西里参与斯大林格勒保卫战，英军战役扮演军士约翰在埃及、利比亚和突尼斯境内与有“沙漠之狐”之称的德军元帅隆美尔的非洲军团作战，美军战役则扮演下士比尔·泰勒参与诺曼底登陆战和奥克角阵地攻夺战。游戏的关卡根据玩家的进程会陆续解锁，玩家可从苏军战役跳到英军战役上玩，但为了表述方便，本攻略仍按每个战役的剧情和时间顺序来编排。

苏军战役

一、家园保卫战（The Winter War）

1.红军训练（Red Army Training）

瓦西里加入红军后，和队友乘卡车来到莫斯科郊外的前线阵地，战斗之前要进行简单的训练课程。跳下卡车与教官雷特莱夫谈话，然后沿战壕跑到屋里拿手枪和步枪，按Tab键观看任务目标，屏幕左下的罗盘上会显示金星，它表示任务目标的位置。跑回去找教官汇报，试着用数字键2切换武器，鼠标右键为瞄准模式，R键为填弹。举起步枪朝柱子上的玩具熊射击，然后击碎桌上的酒瓶碟子，要在15秒内击碎一定数量的目标。跑到穿德国军服的靶子前面用枪托攻击（Shift），以后的战斗中与德军士兵展开近距离搏斗就用这招了。下面学习投掷手雷，在南边的战壕里有盛马铃薯的箱子，用G或鼠标中键

操作键：
移动：W、S、A、D
左倾：Q
右倾：E
站立/跳跃：空格
下蹲：C
卧倒：Ctrl
射击：鼠标左键
瞄准模式：鼠标右键
切换武器：1或2
填弹：R
投掷手榴弹：鼠标中键
投掷烟雾弹：4
使用望远镜：B
肉搏：Shift
观看任务：Tab
使用道具：F
截屏：F12

拾取并按住不动，对准前面建筑的门窗和浴盆投掷，完成后跟随教官进入小屋审训战俘，接着和队友一起朝东边的军火库行进。穿越一片断墙碎瓦的废墟，用空格键翻跃矮墙，Ctrl键卧倒，空格键站立。穿过战壕进入小屋，得知德军坦克火力封锁了东部街道，跑到桌前拿到机枪、手榴弹、烟雾弹，这时队友将梯子搭起来，爬梯子到2层看到街上的坦克，从窗口往街上扔几颗烟雾弹（4），等烟雾弥漫时和队友一起穿越街道进入对面的建筑，随后沿街道清理几幢房屋的德兵，最后抵达军火库附近，跑到德军装甲车旁放炸药（F），将其炸毁后完成任务。


借助烟雾弹穿越坦克封锁的街道

2.爆破德军指军部（Demolition）

出门沿走廊前行，清除左侧大厅的德兵，这里要小心避开德兵投掷的手雷。由大厅的窗口射杀铁轨附近的德兵，跳出去进入对面的大楼清理德兵，沿着墙洞穿过去来到2层窗口，用望远镜（B）岸望一下，下楼梯到1层进入战壕。沿战壕前行看到负伤的战友，一位同志正拖着他艰难前行，轰隆的德军坦克从战壕上方碾压过去。穿战壕进入前面的大楼，上楼梯到2层由窗户跳下去，在后面的掩体后将武器换上机枪待命，不久前方的开阔地浓烟四起，德军开始朝这边发动冲锋，用机枪扫射并朝敌群投掷手榴弹，挡住冲锋后德兵开始撤退，大量士兵朝阵地对面的指挥部会集。借助树桩、铁桶和石块掩护贴近指挥部大楼，扔两颗烟雾弹后冲入大楼，由里至外清扫德兵，或由侧翼接近大楼，朝掩体和窗口里扔手榴弹轰炸。杀光楼里德兵后由中央楼梯上去，与莱欧诺夫少尉对话，向走廊上工作的工兵要几包炸药，在大楼1层的3个地点放置炸药，完成后迅速撤离，德军指挥部在火光和浓烟中化为瓦砾。


主角不是孤胆英雄，随时有战友陪伴左右


经过一番苦战，德军的指挥部倒在了尘烟之中

二、勇往直前（Not One Step Backwards）

3.修复通讯线路（Repairing the Wire）

本关是最常见的巷战，一直沿着电话线的方向打，依次修复线路上6个断开的地方。遇到敌人机枪手不宜正面交锋，利用房屋门窗或小巷由侧翼接近并消灭。对于掩体里的德兵用手榴弹炸，如果敌人较远则利用烟雾弹的掩护逼近。在修复所有电话线路断点后，街道上会出现3辆德军坦克，先利用房屋掩护清理掉街上的游兵散勇，然后瞅准时机跑上街道绕到坦克后面放炸药，将所有坦克炸毁，完成任务。


跟着战地电话线路走，寻找断点并修复它

4.军火补给线（The Pipeline）

本关的开始非常有趣，利用车站输送物资的空中管道偷袭分散在各处的德兵，途中还会发生戏剧性的情节，德兵的子弹穿过铁管射杀行进在前方的战友，数缕阳光从弹孔透射进来显得凶险万分。不过偷袭的感觉很妙，眼看着德军的狼狈失措和恐惧叫喊很有满足感。由管道尽头跳到一间仓库里与队友会合，和他们一道与外面的德兵交火，由于距离较远建议用烟雾弹掩护，或绕到掩体右侧发动袭击。在夺下德军指挥部后，德军会从各个方向朝大楼进攻，不断地变换窗口朝敌群射击，抵御几次冲锋后德军开出一辆坦克。这时往楼下杀去，由右侧的门窗跳出去，沿着对面楼房的墙壁接近那辆坦克车，小心射杀附近的德兵，跑到坦克后面放炸药将其炸毁，再和队友一起冲入前面的补给仓库。最后要攻夺3个地点，建议先夺有制高点的住宅楼B，沿顺时针方向绕过


和同志们一起攻夺德军的补给仓库

去清理德兵，杀掉楼房2层的机枪手，再夺下掩体A的德兵，再消灭住宅楼B另一侧的枪手，最后消灭掩体C里的德兵。在进攻掩体时由于距离远需要烟雾弹的掩护，将3个据点拔除后与队友会合，完成任务。

三、斯大林格勒（Fortress Stalingrad）

5.市区突袭（Downtown Assault）

任务开始后攻夺街道上的3幢楼房，前面的街道被土堆障碍阻断，前两座在街道尽头的两侧，沿右侧墙壁摸过去，先清理掉右侧楼房的德兵，这时街口出现一辆德军坦克，于是往街道左侧的楼里跑，清理里面的德兵并在卫生间找到炸药，由2层窗户跳回街道往坦克后面放炸药，然后沿左侧楼房的走廊穿过去，来到围墙另一侧的街道，清理街上的德兵，跳到街上攻入第3幢楼里扫荡。站到第3幢楼的2层窗口，后面的街道对面有两幢大楼，左前方便是德军军火库，使用窗口的机枪清理下面院落里的敌人，稍后战友会朝军火库发动冲锋并炸掉它。占领军火库后进入那幢废墟，稍后德军坦克出现在废墟附近，此时要利用废墟里的断墙藏身与附近的德兵游击，伺机往巡回移动的坦克上放炸药，将其炸毁后穿越街道进入末端的大楼，任务完成。


用机枪掩护同志攻夺德军的军火库

6.市府大楼（City Hall）


燃烧战火的都市，一派荒凉景象

等德军装甲部队离开后，由屋子跑到街道与外面的德兵展开巷战，穿越一片广场来到市府大楼外，前面的掩体后有大量的德兵和机枪手，建议利用掩体绕到不同的方向袭击，消弱德军的交叉火力，最后扔烟雾弹实施突袭，朝台阶上的掩体扔手榴弹，然后炸开市府大楼的后门冲进去。

7.狙击手（Comrade Sniper）

任务开始后清扫市府大楼里的德兵，敌人大多埋伏在桌子和沙发后面，远处的扔手榴弹过去，近处的用冲锋枪扫射，然后从尸体上收集手榴弹。上楼梯来到餐厅，由地板破洞跳回楼下，听队友说对面楼里埋伏有德军狙击手。从窗户旁拿到一支狙击步枪，小心地朝对面的大楼瞄准（鼠标右键），按Shift键队友会用钢盔引诱狙击手现身，他会随机在那些窗户里出现，瞄准后果断扣动扳机将其击毙。然后换机枪爬梯子翻跃断墙到2层清理德兵，在屋里可找到一个火箭筒，先不要用，站到窗口操起机枪阻击广场德兵的冲锋，等稍后德军坦克开过来再用那个火箭筒炸掉它，换机枪继续扫射，不久德军开始狼狈撤退，苏军战役结束。


操起火箭筒炸毁广场上的德军坦克

★★★ 英军战役 ★★★

一、阿拉曼战斗（The Battle of El Alamein）

1.牵制袭击（The Diversionary Raid）

任务开始后手中换上汤姆森冲锋枪，左前方的工事里有几名鬼子，扔手榴弹过去干掉他们，夺得第1个据点。沿战壕跑到尽头，由左侧的斜坡经过高射炮跳到另一条战壕里，顺着它找到第2个据点，夺取后控制机枪扫射附近的德兵。沿战壕往前找到一座碉堡，进去会看到一道竖梯，小心敌人由天窗扔下来的几颗手榴弹，等它们爆炸后沿梯子爬到碉堡顶部夺取第3个据点。沿战壕跑过去与普莱斯上尉会合，然后一起朝前面德军驻扎的前哨进攻，注意周围有3处油桶可引爆，控制前哨后到附近的工事里找军火库，将3座军火库全部炸掉，再和队友一起攻夺山丘上的碉堡，在里面找到一份机密文件，出来与队友会合，完成任务。


引爆德军的燃料库，登时火光冲天

2.小镇防线（Holding the Line）

本关是激烈的防御战，在开始跳下卡车朝东边的战壕里跑，操起MG42机枪朝南方进攻的德军扫射，敌人卡车会输送兵力上来。阻住南方的第1次进攻后，迅速移动到小镇的西方，控制一门大炮朝远处的德军部队轰击，当运输车出现时果断炸毁它。稍后跑到小镇西南清理掉零散德兵，控制另一门大炮阻击敌人的第3次进攻，然后再跑到小镇北方的掩体里，操纵里面的MG42机枪阻击德军的第4次进攻，此次德军会施放烟雾弹，德兵的距离很


指挥炮兵营轰炸远处的德军坦克

近凶险异常。不久，远处出现德军装甲部队，迅速朝镇中央的小楼跑去，爬梯子到楼顶用望远镜（B）朝南方岸望，确定坦克的位置后按F键，后方的炮兵会炸掉定位的德军坦克。将小镇周围的所有坦克摧毁后援兵赶到，任务结束。

3.压制行动（Operation Supercharge）

本关是在沙丘地带作战，在开始一直跟在坦克后面朝德军防御线进攻，等坦克翻越沙丘时跳到附近的战壕里，穿过防空洞再次与坦克会合。在穿越一片沙地后，几辆坦克被德军炮火炸毁，此时要攻夺德军阵地里的5门


沿着战壕摸过去摧毁5门反坦克大炮

反坦克大炮，这些大炮都被纵横交错的战壕所连接，途中清理掉每座碉堡和工事里的德兵。依次将所有大炮的炮手杀掉后，普莱斯上尉用炸药打开一道碉堡的铁门，穿出去看到一座小镇，攻入里面的指挥部到2层房间找到一部德军通讯电台，任务完成。

4.起始的终结（The End of the Beginning）

乘卡车穿越沙漠，两军战机在空中角逐，坠毁的战机使大地一阵颤动，车辆也随之摇摆。驶入一座海边小镇，跳下车进行巷战，德军大多躲在掩体后且距离较远，先扔手榴弹过


乘坐卡车进入北非风情的沙漠小镇

去再用步枪慢慢清除，穿越街道和房屋来到海边的港口，这里有4门高射炮一字排开，正朝着海洋远处的盟军舰队轰击，港口附近正有两艘德军的货轮停泊。利用箱子和沙袋掩藏身体，用步枪射杀右侧屋顶的枪手，再重点引爆海岸线的一些燃油桶，逐步清除港口附近的德兵和炮手。将港口控制后往前面的围墙攻去，由右侧的门进入街道往左边的小楼靠拢，进入小楼到2层消灭机枪手，到阳台找到一部通讯电台，向指挥部通报海中德军货轮的位置，铺天盖地的炮弹砸向海面，将海中德军货轮炸沉。而后回到街道和队友一起继续投入巷战，街道的机枪手要从一侧的小巷绕过去清除，不过小心左边的屋里埋伏有敌机枪手，扔手榴弹炸死他。穿过几道街道攻入德军指挥部，在2层的房间里找到军事地图。到街道的掩体里用机枪扫杀进攻的德兵，由一侧的小巷回到港口与普莱斯上尉会合。


在港口消灭高射炮附近的炮兵

二、装甲兵团（The Tank Squadrons）

5.十字军坦克（Crusader Charge）

获悉德军有一队新型坦克开进沙漠战场，德国佬纵然有强大火力，也不能压制以策略见长的我们。我们的应对之策是以速度来包围德军，一旦战场被沙尘和烟雾遮蔽，每位队员都要靠技术和一份好运气才能生存下来。


驾驶十字军坦克穿越荒凉的边城小镇

十字军巡洋坦克是二战前期著名的英军坦克，特点是速度快但装甲部分薄弱，拥有机动性和独立作战能力，本关便驾驶这种坦克与德国的坦克群进行战斗。在开始跟着队伍穿越沙漠，前方是一座小镇，坦克前端的机枪会自动朝敌人开火，按空格可调整基座与炮管保持

相同的方向。在穿越小镇时，对那些四处闪避的德兵可肆意凌虐一下。穿出小镇进入沙漠，翻跃一道山丘后遭遇德军坦克的轰击，这时要迅速朝目标移动，调整炮管对射程之内的德军坦克轰击。在攻击过程中要保持移动，否则容易被敌人炮火击中，将全部德军坦克炸毁后往东方指定位置集合。

6.山脊大炮（88 Ridge）


由背后袭击远处的反坦克炮

本关驾驶坦克在利比亚西北部沙漠与德军坦克部队战斗，德军还配备有6门88毫米口径的反坦克炮。在开始跟随部队朝南方山丘行动，在山梁上看到2辆德军坦克，炸毁它们后往前翻过山丘看到更多的目标。右侧有两门大炮，炸毁它们队伍才能继续行进。消灭前方的四五辆坦克后，往右侧绕过第2道山丘，炸毁山坡上的七八辆德军坦克和4门大炮，任务完成。

三、隆美尔最后的下场（Rommel's Last Stand）

7.装甲逃亡（Armoured Car Escape）

约翰和队友正在楼里休息，德军突然朝城里发动进攻，跑到窗口操纵机枪朝外面街道扫射，不久便难以抵御蜂拥而至的敌人，何况还有一辆德军装甲车配合攻击，炮弹很快会将小楼炸得面目全非。这时马上扔掉机枪到后面躲避，随后有德军破门进屋，杀掉他们冲到外面街上，杀掉装甲车上的机枪手。普莱斯上尉跳上车将尸体扔下来，然后爬到驾驶室里去。约翰这时立即跳上装甲车，控制上面的大炮开始在城镇街道上寻找出路。接下来的战斗要用炮弹轰击街道上的德兵，重点清除那些携带火箭筒的士兵，其次是运输兵力的卡车。注意炮管会因过热而停止射击，因此要掌握好发射节奏，使它有足够的冷却时间。穿越几条街道后，装甲车会被战机的炸弹掀翻，约翰也晕在地上很久才恢复过来。接下来沿右侧的街道杀过去，和队友一起朝城外突围，找到卡车离开此地。


德军突然发疯般朝小镇进攻


乘坐装甲车在小镇的街道寻找出路

8.收复失地（Retaking Lost Ground）

乘坐十字军坦克进入城镇的街道，受到前方德军反坦克大炮的攻击，于是跳下坦克和队友一起与德军展开战斗。街道前面的大炮要利用左侧的小巷穿插过去，将炮手干掉后再毁掉大炮，接着朝炮兵观察员的位置摸过去，他们位于街左的一幢屋顶，清理附近的德兵搭好梯子爬上去，杀掉观察员夺下岸望点。由屋顶跳到前面的街道上，接下来要穿越几条街道摧毁更多的反坦克炮，行动中会得到坦克火力的支持。不过，反坦克炮还需要约翰这些步兵去解决，那些掩体里的炮兵都有机枪手掩护，建议由侧翼接近扔手榴弹炸掉，或占据附近住宅楼的制高点来射击。将5门大炮全部摧毁后，沿街道往前攻夺一座清真寺，先用步枪解决围墙上的哨兵，沿阶梯冲上去抢过机枪扫射残兵，不久己方的坦克部队增援，任务结束。


和战友一起攻夺一座清真寺

9.玛特玛它之攻袭（Assault on Matmata）


控制高射炮击毁德军的战斗机

任务开始时被困在一条小巷里，两侧的屋顶布满德兵，迅速跳下卡车跑到一侧墙边朝对面的屋顶射击，大约30秒后队友会打开一道铁门逃生。小巷通往防御严密的路口，利用两侧的石墙藏身，用手榴弹和步枪慢慢清除敌兵，往左攻至下一道街口会遇到一辆德军装甲车，不用与之正面交锋，跟着它往下一条街道行去，前方的屋子里冲出大群

德兵布防，在拐角稍等片刻，不久有英军坦克跟上来，几炮将前面的装甲车炸毁，但它也会被德军的炮弹打坏。沿街道继续前行来到尽头的小院落，扔手榴弹炸掉掩体后的枪手，然后往前清理附近的炮兵，夺下高射炮后控制它消灭空中飞来的德军战机，大约击落10架，任务结束。

四、卡恩的战斗
(The Battle for Caen)

10.战俘（Prisoners of War）

任务开始后朝村庄南端的果园探索过去，在数道矮墙后埋伏着很多德兵，还不断有增援的部队从屋子里冲出来。将身上几颗手雷扔出去，再躲在墙后慢慢射击清除，越过围墙找到一辆卡车，稍后的任务会用到它。越过土路是一片弹坑，这里是迫击炮射程之内的范围，要迅速跑过去。穿过废屋沿街道往西方攻击，清扫完街上的敌兵后由楼梯上去，到2层窗口朝楼后望去，在前面的断墙里有一门迫击炮，扔几颗手榴弹过去再换机枪扫射，将附近的十几名德兵杀掉。由1层的门来到后面街道，往东往北方绕过去，在村北找到一间小屋，在屋后找到另一门迫击炮，将附近的德兵清掉。回到街道沿废墟和废屋推进，在一幢楼后的院落里遇到2名主动缴械投降的德兵，在院子里找到8名盟军战俘，这时要返回到村庄南端的果园，开卡车过来，途中会遇到少量德兵和一辆坦克，用卡车上的火箭筒将坦克炸毁，最后将卡车开到小楼前，完成任务。


在院落里找到一群美军战俘

11.十字路口（The Crossroads）

抵达这座小镇时天空飘起了雨丝，沿着街道往前跑去，尽头的楼里有机枪手，先到右边房间清理一下，然后穿过街道进入左侧的废墟，杀掉几名德兵摸到那幢建筑的左侧门口，进去杀掉墙洞里的机枪手，这时街道开出一辆德军坦克，上2楼从箱子上拾到火箭筒，用它炸掉下面的坦克车。而后和队友一起继续沿街道行进，来到农场外遇到另一辆德军坦克，稍候片刻，队友会扛着火箭筒炸毁它，然后到街道尽头清理楼里和农场围墙里的德兵。得到清理完毕的提示后，跟着队友跑到另一侧的胡同，铁门会被普莱斯上尉打开，进去清理别墅小楼的德兵，然后朝农场围墙里的谷仓摸过去。先解决外面埋伏的德兵，再往3个窗户里扔手榴弹，进去清除德兵后控制窗口的机枪抵御德兵的反扑。德军的攻击有6波，最后还会有一辆德军坦克开进农场，这时退到外面躲避炮火，等那辆坦克被增援的部队炸掉，跑到农场外的公路上与援军会师。


普莱斯上尉打开了庄园的大门

12.虎式坦克（The Tiger）

和坦克部队一起来到圣洛艾特镇的路口，最前的坦克被德军炸毁，前面的路被路障阻住。这时越过右侧的矮树丛攻夺北方的小楼，在小楼的东边找到一堵断墙，穿过小巷攻夺后面的房屋，再穿行到街道躲到汽车后面藏身。这时街道西头开出一辆德军坦克，随后赶来的英军坦克与之对轰，结果英军坦克被炸毁，德军坦克撤回到末端的胡同里。这时朝前面的镇政府展开进攻，由两侧的门和窗口里扔手榴弹，再冲进去清理两层德兵。攻夺镇政府后回到街道，和普莱斯一道穿越街道一侧的草地往小镇邮局行进。在邮局附近埋伏有大量德军，先占据邮局右侧的小楼，由2层窗口朝下狙杀德兵，稍后会有2辆英军的坦克增援，将外围德兵清除后攻入邮局。夺下邮局退出来，沿着外面的围墙朝东北绕过去找到一门大炮，将附近的德兵杀光。沿街道往西方攻夺一幢楼房，它与镇里的教堂毗邻，站在窗口清除教堂外围的德兵，进而夺下教堂，最后往前占领一幢旧楼，利用它朝德军指挥部的楼房扔手榴弹，将外围增援部队消灭。放烟雾弹绕指挥部后攻进去，占领指挥部，完成任务。


德军的虎式坦克将英军坦克轰毁


躲在窗口清除教堂外围的德兵

13.众志成城（The Brigade Box）

任务开始位于村庄郊外的开阔地带，炮弹不断地朝这边砸过来，迅速和队友们一起朝前面的谷仓跑，尽量避开地上的弹坑位置。队友上前一脚踢开谷仓的门，进去躲到掩体后与里面的德兵枪战，占领后听普莱斯布置任务：下面要去消灭两门迫击炮的炮手。穿出谷仓沿矮墙往西北杀过去找到一片废墟，那两门迫击炮位于废墟区域的东北和南端，炮手都躲在掩体里，附近有大堆的油桶可用枪引爆，然后扔手榴弹过去轰炸，将两门迫击炮的威胁排除掉。


德军借助烟雾发动进攻


当德军的坦克出现，要绕到它的背后放TNT炸药

在小镇北边街道找到出口，一幢住宅的门被队友打开，穿过一片楼房和草地逼近德军指挥部，将之占领后要坚守这里，此时出现3分30秒倒计时，敌人会借助烟雾掩护发动数次进攻，先到外面平台控制机枪朝南方的断墙扫射，不久德军数量增多逼近，退守到屋里跑到东侧窗口用机枪扫射，等德兵冲进屋里退守到北侧的屋里，和队友一起守住门口，进一个杀一个。不久德军的坦克出现，炮弹炸坏了南侧墙壁，这时由窗口跳到外面，沿顺时针绕到坦克尾部用炸药炸毁它，最后与队友会合，完成任务。

★★★ 美军战役 ★★★

一、诺曼底登陆日（D-Day）

1.攻夺奥克角（The Battle of Pointe Du Hoc）

颠簸的小船终于登陆海滩，这时立即跳出去，否则会被敌人的炮弹击中。尽管冲到沙滩还是被爆炸的气浪震得眩晕了一阵子，恢复过来后看队友们正在攀爬悬崖，这时沿悬崖底部往左走找到一根绳子，顺着它攀到悬崖顶部的奥克角阵地区域。跳到前方的战壕里，往前


攻夺奥克角阵地的防御碉堡

躲身跑过去杀掉几名德兵，朝右面的掩体里扔两颗手榴弹，到达战壕末端发现上面德军碉堡的火力强猛，朝右前方扔几颗烟雾弹掩护队友冲锋，自己也跳出战壕朝南边的掩体里冲过去，扫杀几名德兵跳入另一条战壕，顺着它抵达碉堡的后门，扔手榴弹进去炸哑机枪。而后到前面的车厢后与队友会合，然后一起朝前面的庄园进攻，逐个房间清理德兵，穿出庄园是一片果园，利用矮墙慢慢消耗德军的兵力，也可跑到楼顶居高临下狙击。穿越果园是一条公路，跟着兰德尔一起跑到树林中央的开阔地，和他一起往6门大炮上放炸药，再返回公路与队友会合。最后按原路穿过果园和庄园回到奥克角阵地区域，炸开前面的铁栅门，利用战壕顺藤摸瓜找到3座碉堡并占领它们，任务完成。

2.阵地防御战（Defending the Pointe）

本关的任务是防守阵地，不过德军的攻势非常猛烈，这时要且战且退拖着打，保存生命是至胜的关键。


援兵赶到，阵地上的德兵狼狈撤退

在开始位于果园南侧的公路上，先到南边的路障防御，用重机枪朝着涌来的德兵扫射，稍后再到西侧路障阻击，不久德军的坦克由东边路面开过来，东南方向的德兵也骤然增多，迫于压力只好撤回果园一带防守，跑到庄园的2层窗口用机枪掩护队友。大约守了5分钟这里也守不住了，于是撤出果园和庄园往奥克角的阵地防守，蹲在战壕里等德军冲锋上来，在密集处扔手榴弹，近处换冲锋枪扫射，当德军涌上来则毫不迟疑地后退到下一道战壕防御。边打边退最后到达阵地里端的最后一座碉堡里，守住门口和一条地下通道的缺口，直至5分钟的倒计时结束，这时出现点燃绿色信号弹的提示，于是冲到碉堡顶部将信号弹发射出去，回到碉堡稍候，英军的增援部队很快便抵达了。

3.赛罗攻防战（The Silo）

本关主角持有狙击步枪，弹药充足要擅于利用，用它来清除远处和高处的机枪手等伏兵。身上配带的手枪建议扔掉，换一支德军尸体的MP40冲锋枪可为近距离扫荡之用。在村庄外兰德尔中士布置任务，然后和队友跑到村庄的外面，用机枪射杀田地里的德兵，朝最近的农舍逼近。接下来要攻夺的5个目标不分顺序，但按照路线的远近，笔者建议按农舍（A）→指挥部（F）→邮局（D）→谷仓（C）→制高点小楼（E）来打。攻夺的方法大同小异，先躲到掩体后清扫外围的敌兵，接近目标由窗口扔手榴弹，然后突袭进去清扫残余兵力。将5个目标地点占领后，奉命占领城镇中心的高塔，和队友一起沿竖梯爬到顶部，这时德军部队朝小镇围攻过来，这时要寻找迫击炮的位置，按罗盘上的金星找方向，再用炮弹出膛的轻烟确定它的位置，用狙击步枪将炮手杀掉。将全部炮手清除后援军赶至，由高塔爬回街道与战友会合。


在攻夺建筑之前先往门窗里扔手榴弹

二、400号高地（Hill 400）

4.伯格斯坦（Bergstein）

本关的任务是冒雨攻夺伯格斯坦这座小镇，开始时夺取4幢住宅楼，有的楼里有机枪手且距离较远，要利用废车厢和木箱掩护靠近，或扔烟雾弹冲过去清扫德兵。在夺下4幢楼房后到公路与兰德尔中士碰面，结果比尔再次被炮弹的气浪震晕，恢复后往东侧的菜地进攻，对面的铁门会被打开，朝里面扔手榴弹轰炸，然后往前清理几幢民居，遇到房门会被兰德尔踢开，实在无路可走时队友会用火箭筒破开一道墙壁。最后攻入一幢小楼，由2层窗口可望到远处院落里的教堂，围墙和教堂都被炮弹炸出缺口，一辆坦克停在围墙附近。在窗口射杀院落废墟里埋伏的德兵，然后下楼到外面清理，那辆坦克放炸药毁掉，再由墙洞攻入教堂朝2层平台扔手榴弹，将所有德兵打扫干净回到外面找兰德尔汇报，任务完成。


和队友一起攻入一座教堂

5.按图索骥（Rangers Lead the Way）

本关的任务是攻夺4座德军据守的碉堡，夺取顺序是固定的，前3座位于高地的山坡，顺着雷区标识的路线沿着坡地迂回行进，每座碉堡附近都有掩体和散兵防御，利用树木和石块贴近扔手榴弹过去，然后往碉堡前扔烟雾弹，避开碉堡的火力绕到后门炸开它，再朝碉堡里扔手榴弹炸掉机枪手。最后一座碉堡位于山顶，先往南端消灭2门迫击炮


炸毁山顶的装甲车

的炮手，然后清扫碉堡附近的守军，有辆装甲车也放炸药毁掉，最后炸开碉堡的后门进去清掉枪手。

6.400号高地防守战 (The Battle for Hill 400)

这是一场激烈而艰难的防御战，任务开始端着狙击步枪清理高地周围的迫击炮手，他们共分为3组，分别位于高地的不同方向，根据山脚发射炮弹的烟雾找到他们的位置，然后用狙击步枪逐个射杀。接下来要阻击进攻的德兵，跑到碉堡附近的木箱后用机枪朝敌群扫射，几分钟后会出现队友的提示，敌人的炮弹马上会打过来，这时要寻找掩体藏身，附近战壕的防空洞或碉堡都可以，经过地动山摇的狂轰滥炸之后，德军朝山顶发动新一轮的攻击，并且施放烟雾来掩护，这时跑到附近的战壕打游击，在德军势头劲猛的情况下且战且退，绕着碉堡跑与德军保持距离，慢慢消耗掉德军增援的兵力。在碉堡的一侧找到几辆装甲车，炸掉它们后出现5分钟的倒计时，这时迅速跑到防空洞或碉堡里躲避，又是一轮猛烈的炮弹轰炸，烟雾消散后继续阻击攻上来的德兵，这次会有敌人的坦克车开上来，战场呈现混乱局面，瞅准时机跑到坦克旁放炸药，然后边打边退捱到援兵抵达，过关。



且战且退拖垮进攻的敌人

三、莱茵河畔（Crossing the Rhine）

7.渡口小镇（The Crossing Point）

本关的任务是攻夺莱茵河畔的小镇，并清除掉镇上的5门大炮，为大军抵达扫清障碍。任务开始在一辆两栖坦克车上，抵达前面的沙滩后跳下去，迅速躲到前方的树干后面。敌人的防御线很远，中间是一大片的雷区，在左边有一条通道通往前面的院落，先跑到弹坑里爬下，透过树干下方的缝隙慢慢清除围墙上的德兵，大约射杀20名，利用前面的树干和弹坑跑到围墙左侧，朝里面扔手榴弹炸死炮手和机枪手，夺得一门大炮的控制权，穿过2幢房屋在海岸线找到另一门大炮。接下来就是紧张刺激的巷战，穿过街道、墓地和广场可找到另外3门大炮。在最后的广场会遭遇两辆坦克的夹击，用炸药或大炮炸毁它们，清除广场建筑中间的最后一拨德兵后，跑回墓地里与同伴会合，美军战役至此结束。



控制大炮朝小巷里的德军轰击



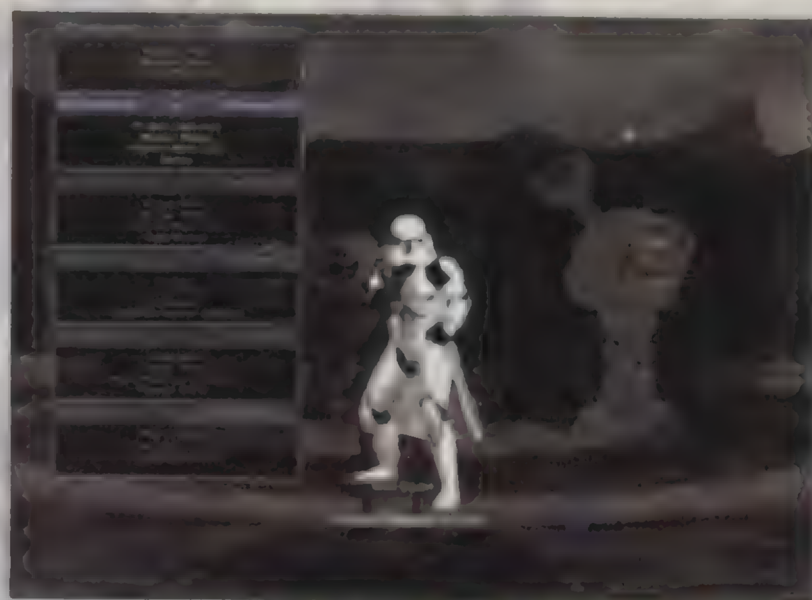
小心穿越小镇中心的墓地

STAR WARS BATTLEFRONT II

星球大战之前线II

■北京 Semper Fi

从上个世纪70年代末到今天，老卢的公司真是靠着《星球大战》系列赚了个盆满钵溢，遍布世界的忠实"星战"迷们毫不犹豫地掏出他们的钱砸向"星战"电影及其周边产品——其中也包括"星战"系列游戏。大部分"星战"迷一想到自己可以扮演片中的某个角色在银河中进行战斗就开始热血沸腾，这也是《星球大战之前线II》吸引人的地方——玩家可以尝试扮演各种不同的角色，驾驶各种声名远扬的车辆和战机，重新经历一次银河共和国的兴衰，同时还有足够的机会感受一下原力光明与黑暗面的交战，没有比参与一场以前只在银幕上见过的战斗并最终扭转"历史"更让人神往的了，不是吗？


选择合适的兵种是获胜的关键


英勇的基-阿迪-曼迪大师

阴影逐渐逼近共和国，克隆人战争使银河的分裂更趋扩大，民众的忠诚和决心日渐淡薄。帕尔帕廷议长委任克隆人军队中的一支精锐师——第501军团，坚决粉碎分裂分子的威胁。这支部队对议长的绝对忠诚，以及共和国对战事结束的绝望之情，使议长得以实现其最终计划。迎着行星麦吉托的严寒，501军团与绝地大师基-阿迪-曼迪一起，拉开了一系列决定银河系命运的至关重要的战斗序幕……

常常情况下每关开始时都只能用最普通的兵种，消灭敌人，占领据点或完成任务后可获得一定的点数，有足够的点数后即可选择更强大的高级兵种。除了部分特殊人物只能在有限的时机出现，并只能选择有限次数外，克隆人士兵在不幸"壮烈"之后都可换人再上，而且重生点也可自行选择（但必须是我方据点）。

良 总评 7.8

制作	Pandemic Studios
发行	LucasArts
载体	DVD×1
类型	动作+战术
语言	英文
环境	Windows 2000/XP



配置要求	
CPU	Pentium 4 1.5GHz
内存	256MB
显卡	64MB
硬盘	4.3GB

行星麦吉托——废墟之中
Mygeeto: Amongst the Ruins


基-阿迪-曼迪大师

在基-阿迪-曼迪将军的领导下，第501军团展开了对行星麦吉托上的独立星系同盟工厂的进攻。当地有一座功率强大的能量收集装置为这些工厂提供能源，摧毁该装置并获取其核心中特有的能量水晶块。

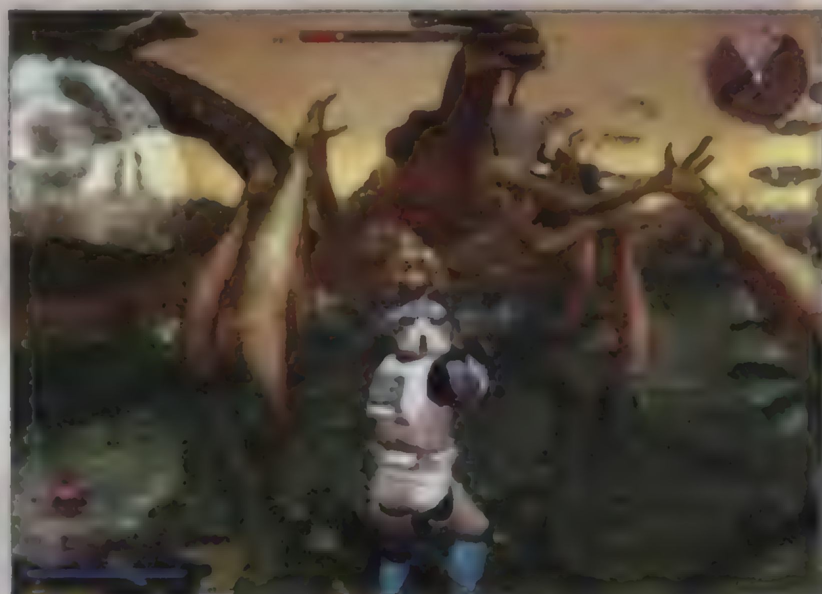
首先穿过桥占领对面的据点，推荐用普通士兵，方向很好找，看箭头方向跟着大部队冲就是了。到达据点后站在旁边，屏幕右侧的“目标”标志会从红变白再变蓝，等它完全变蓝，占领完成。然后要炸掉桥两边的防空炮塔，换装成重装步兵一个给一炮就可解决。这时要你破坏防护盾的发电机，可选择控制绝地大师阿迪曼迪（要小心，这样的特殊人物通常只有一个，被干掉的话任务不会失败，但就只能用克隆人了）。轻松跳过防护盾墙将发电机砍掉，向西北方向前进占领那个据点。这时要你穿过战场去击毁能量收集中枢，向北走可发现一座塔，破坏塔底部周围的发电机后进去摧毁收集中枢（塔中间的黑色柱子，如果大师已阵亡的话换装成重装步兵，用炮轰比较快），这时会掉出一块能量水晶（任务物品），捡起后屏幕右侧会有一个“旗帜”标志，这时附近的敌人会把主要目标转向你，绝地大师可用原力飞行一路冲回去，如果是克隆人士兵，就尽量找掩护往桥的方向撤，回到桥上的运输机处就可过关。

简史：基-阿迪-曼迪大师（Ki-Adi-Mundi）

绝地评议会中，除了魁刚·金（Qui-Gon Jinn）、欧比-旺·克诺比（Obi-Wan Kenobi）和梅斯·温杜（Mace Windu）这3位，阿迪曼迪大师应该是外形最接近地球人的了——他和我们所认知的人类的最大不同是有一个高高向上突起的头盖骨（有点像寿星？），里面装着一个二元的大脑，但这个二元大脑似乎并不太灵光。在电影中，他的第1次判断失误是在魁刚·金向评议会汇报在纳布战争期间遭遇了西斯武士，阿迪曼迪对此表示难以置信，他说：“这不可能，西斯武士已灭绝一千年了”，结果魁刚·金落单被杀；第2次是在10年之后，他又一次“难以置信”，不相信杜库伯爵——这位前绝地大师、分裂战争的领导者，会作出更出格的事情，结果演变出一场吉奥诺西斯大战，绝地武士折损大批精英不说，还让帕尔帕廷议长篡夺了共和国的权力；第3次是尤达和温杜讨论如果帕尔帕廷有异动就强制解除他的权力时，阿迪曼迪认为这种想法太危险；他的第4次也就是最后一次判断错误是没有及时意识到克隆人的倒戈，虽然很英勇地进行了抵抗，但在克隆人指挥官巴卡拉及其精锐陆战队员的围攻下，他还是没有逃脱被杀的厄运……基-阿迪-曼迪——或者说他代表的一部分评议会成员们的判断失误，最终使得原力倒向了黑暗面。

行星科洛桑空域——冒死营救
Coruscant: a Desperate Rescue

格里弗斯将军将议长扣在他的旗舰上作为人质，在绝地武士前往营救之前，501军团必须先在分裂分子的战斗机中间打开一条通道。战斗并摧毁附近的独立星系同盟巡洋舰。（开始前可选“Bypass Space”跳过这一关）


在阿克雷面前克隆人不堪一击


敌我舰只往来穿梭，空战即将开始

先跑到战斗机旁边将它开动起来（默认在飞机旁按“E”键登机，按空格键起飞），击毁5架来犯的敌机，然后会让你摧毁附近的敌人护卫舰。护卫舰很烂，用鱼雷几下就可解决，但要小心附近的敌机。这时会命令你摧毁敌巡洋舰的致偏盾和通讯传输系统，前者只要往舰身上招呼，打哪都可以，后者在敌舰背部，是一个由抛物面和杆状天线组成的小东西，瞄准用鱼雷打3～4次就干掉了。当然也可把注意力放在敌机上，让友机去解决，之后的问题就稍微麻烦一点——要突入敌舰，方法是把飞机对准敌巡洋舰的机库冲进去，然后按空格键着陆，不过因为敌人的火力比较猛，可能要壮烈几次才能成功。成功降落后下飞机，机库一侧有一扇门，进去走到最里面，在引擎冷却管上放定时炸弹（3枚就能解决，不够的话干掉机器人也能捡到）。这时会命令你摧毁巡洋舰的舰桥，到机库里找到你的座机（如果刚才已被打得千疮百孔也可劫一架敌机，操作方法是一样的）飞出去，用鱼雷将巡洋舰上庞大突起状的舰桥摧毁后任务完成。

行星费露西亚——黑暗之心
Felucia: Heart of Darkness

独立星系同盟固守在行星费露西亚上，并且已击退了我们多次进攻，自从上个月第182军团在那里着陆之后，我们就再没有收到任何消息，解放费露西亚的重担就落到身为共和国保卫者的第501军团肩上了。

开始先向前走到AT-TE步行战车——全地形战术执行者（All Terrain Tactical Enforcer）附近，解决6只来袭的阿克雷（就是在吉奥诺西斯竞技场里攻击阿纳金他们的6脚生物），然后保护战车在2分钟内不被敌人摧毁，敌人大多是从西面山坡上冲下来的，机器人体形瘦小，在植物丛中不好辨认，如果不想送死的话，拼命往山坡上扔手雷给队友打掩护就行。顶住敌人进攻后，由于战车失去动力无法行动，必须找回能量电池（任务物品），此时可控制使用蓝绿双光剑的


绝地武士艾拉·塞库拉

绝地武士艾拉·塞库拉，能量电池在西边一堆运输机残骸附近，附近有大批敌人，冲过去拿了就赶紧撤吧。回到战车旁就可使战车重新运作。之后会命令你摧毁敌人的防御炮塔，推荐用克隆人士兵驾驶战车来做这事。炮塔在西边的蕈类植物林中，不用靠近它们，远远地看见状态条就攻击，用副炮一次就能干掉一个，但要注意炮口有最大仰角，打山顶上的要拉开点距离。摧毁所有炮塔后本关结束。

简史：艾拉·塞库拉（Aayla Secura）

艾拉·塞库拉是少有的几位优秀女性绝地武士之一，健美的身材、富有异域风情的美貌和深天蓝色的皮肤，使她在绝地队伍中显得格外突出。她的登场是在《星战前传II》中，她参加了温杜大师和阿迪曼迪大师带领的200人拯救队，前往吉奥诺西斯救援被俘的阿纳金等人。艾拉在吉奥诺西斯那场惨烈战斗中成为为数不多的幸存者之一，此后她带领着一支克隆人部队前往各星系平息分裂分子的叛乱。在行星费露西亚的战斗即将结束之时，西斯皇帝西迪欧斯对她带领的克隆人部队指挥官布莱下达了66号指令，就在她的目光被一只当地鸟类吸引的一刹那，克隆人步枪的能量光束淹没了她……

与游戏中不同，在星战前传II和III中艾拉使用的都是一把蓝色光剑。

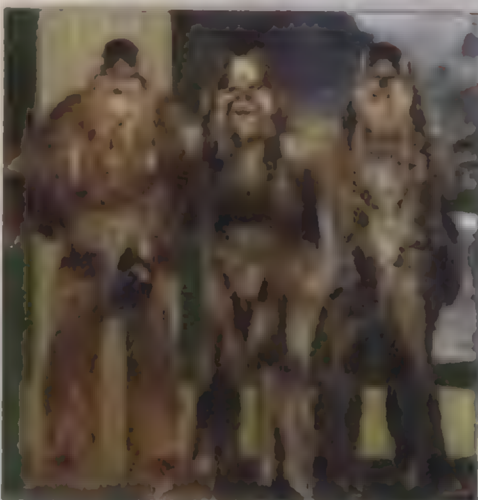
行星卡西克空域——防御的前沿
Kashyyyk：First Line of Defense

独立星系同盟正在部署对行星卡西克的乌奇人的围攻，打破敌人的封锁，减轻被围部队的压力直到更多援军赶到。必须不惜一切代价摧毁分裂分子的旗舰。（像第2关一样这里也可选择跳过）


尤达大师

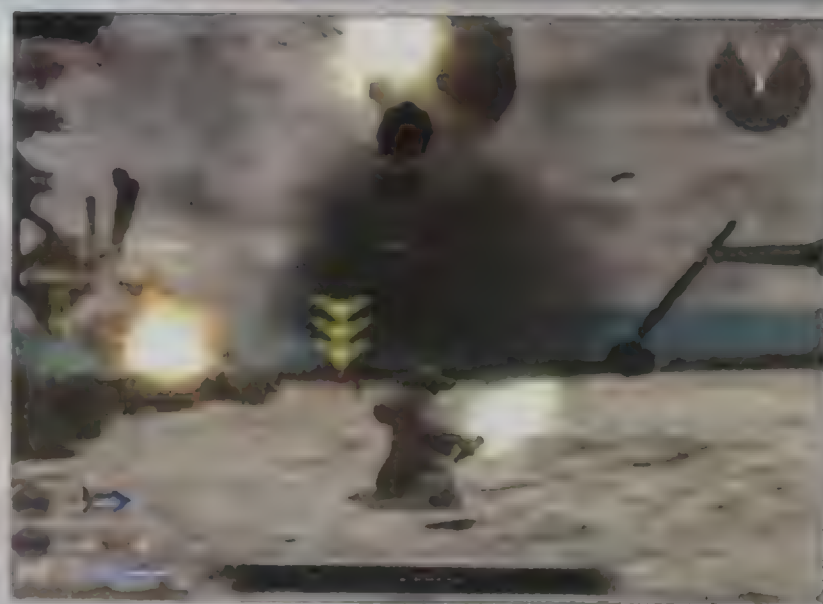
首先是要摧毁敌人的两艘护卫舰，推荐使用最左侧的轰炸机，武器威力大，不过注意炸弹会被重力吸引偏向。解决护卫舰后，敌巡洋舰开始用侧面的重炮轰击你的母舰，迅速解决这些重炮，否则会任务失败。这里推荐与敌舰的水平面垂直上下飞，不然很容易被重炮直接击中，一下就报销了。摧毁重炮后会有新命令：驾驶炮艇运输一队友军士兵占领敌巡洋舰，推荐换装成陆战队员。这里用的还是第2关的方法，不过这次因为敌巡洋舰就在对面，很容易对准机库，实现起来简单得多。降落之后迅速占领机库，进入舱内摧毁生命维持系统和引擎，这里敌人比较多，尽量不要与他们纠缠，用手雷或定时炸弹炸比较快（补给机器人在引擎室里也有一个，不用跑到外面）。这时舱内的第3扇门会打开，进去拿到文件（任务物品）后迅速撤出，到机库随便找一架战机返回母舰，降落后进入指挥室就可完成这关。

行星卡西克——滩头阵地
Kashyyyk：A Line in the Sand


乌奇人战士楚巴卡

第501军团奉命增援乌奇人以防御一座至关重要的提炼厂，尤达大师（Master Yoda）也调过来亲自参与这座处于险境中设施的防御，这里的防线已绷得很紧，完全没有后撤的余地了。

一开始就遭到敌人攻击，你必须守住海滩3分钟，敌人的攻击很猛，但只要不让他们占领据点（也就是据点附近一定要有友军）就可以了，乌奇人的战斗力明显比克隆人士兵要强，虽然不能控制，但靠他们顶住步兵是没问题的，可换装成重装步兵专心对付蜗牛坦克。3分钟后敌人的蜗牛坦克开始增多，迅速回撤到堤坝后，守住原油提炼厂4分钟。堤坝很快就会被冲开，敌人也会蜂拥而入，这时推荐一直用重装步兵，把注意力放在蜗牛坦克上，让友军去对付敌人步兵，扛到时间结束应该不成问题（这关可乘坐浮游战车，感觉很酷，不过也容易成为敌人的靶子）。然后敌人会开始撤退，这时可选择控制尤达大师，他的实力可用“超强”来形容，而且原力飞行距离很远。命令是到海滩上占领所有据点，近处的几个都比较简单，最南端的可能会稍微麻烦些，因为不停有敌人坦克和步兵在附近出现，如果不是控制尤达大师或尤达大师已阵亡的话，可先用岸边平台上的炮塔解决掉几批坦克，再迅速过去清理敌人步兵并实施占领。


尤达大师大战蜘蛛坦克


尤塔帕风格奇特的建筑

简史：行星卡西克（Kashyyyk）和乌奇人（Wookiee）

卡西克是一个绿意盎然的丛林行星，作为银河系西南区的主要航路点，其在战略上具有的重要意义不言而喻，使它著名的另一点是当地的特有种族——乌奇人。乌奇人是卡西克的一个树栖种族，作为身高2米以上、全身被长毛覆盖的巨人，他们在银河系的任何地方都很出众。虽然看起来似乎很野蛮，但乌奇人事实上是睿智、友好而且忠诚可信的民族。忠诚和勇敢是他们的社会准则。在平时他们是温柔文雅的，但也会短暂地闹情绪，当被激怒时，他们会像狂战士一样扑向他们的目标直到将其完全摧毁。乌奇人一直忠于共和国，

他们在参议院也有代表。加上卡西克所具有的重要战略意义，使他们成为贸易联盟的目标并卷入了克隆人战争中。由于尤达大师多年来在乌奇人中建立的良好关系和威信，他带领的克隆人部队和乌奇人携手击退了贸易联盟的进攻。在银河帝国时代，乌奇人被作为苦力奴役着，由于卡西克被封锁，在银河系中很少能见到自由的乌奇人，而其中最著名的就是楚巴卡（Chewbacca），作为乌奇人战士，他在《星战前传III》中也有出场，当然更重要的是他和汉·索罗（Han Solo）以及千年隼号（Millennium Falcon）的事迹，这些相信大家在"星战"1～3部中都看到过了。最后说一句，比起"星战"中的其他地方，要去"卡西克"相对容易，不过在桂林那种地方肯定是找不到乌奇人的。

行星尤塔帕——伏兵
Utapau: Underground Ambush

共和国所获得的情报确认格里弗斯将军就藏身在行星尤塔帕。克诺比将军已亲自前往侦察这个行星，501军团的任务是确保降落场，与克诺比将军取得联系并坚决粉碎一切分裂分子的抵抗。


格里弗斯将军

反击的时候到了，先向南攻占敌人的据点，然后向西攻占另一据点，这里有一些二足行走器可乘坐，不过作用不大，不如留给队友用来掩护你，另外要小心敌人扔的手雷。占领第2个据点之后继续向西攻占10号据点，这时可换成控制欧比-旺·克诺比大师，击败在10号据点北部的格里弗斯将军，这家伙双手持光剑，多砍几下还会挥出4把光剑来，不过似乎除了会跳以外没什么能力，善用飞剑的话几下就能解决。此后推荐换成重装步兵，因为要摧毁两座防空炮，这种小东西以重装步兵来说就是一枪一个的事，解决掉之后往东回去摧毁掉敌人的发电机，这东西有敌人的战斗坦克保护，当然重装步兵对付装甲目标比较轻松，更简单的办法是在第2个据点重生，然后绕过一堵墙就能看见下面的发电机，直接轰掉它就可完成任务了。

简史：格里弗斯将军（General Grievous）

格里弗斯将军是一个才华横溢的战略家，毫无怜悯之心，决不优柔寡断，他闪电般的攻击战术和行之有效的战略构想使他的名气在惊惶失措的共和国中日益增长，甚至超越了杜库伯爵。他成了独立星系同盟的象征。格里弗斯的躯体由血肉和金属缠绕混合组成，是同盟开发部门的先进技术所铸造的一件可怕武器，他把猎杀绝地武士当成一项运动，并骄傲地把受害者的光剑挂在腰带上当成供炫耀的战利品。格里弗斯旁门左道的战斗风格和机械改良的优势使他在近身格斗中占尽便宜——他有6根带趾的肢体，这使得他可挥舞4把光剑，加上从杜库这位前绝地武士那里学来的绝地剑法，使他有信心和欧比-旺这样的绝地大师一战高下。在《星战前传III》中，他就一度把欧比-旺打倒在地并逼到悬崖边缘，但后者及时运用原力夺取了他的能量手枪并一举反败为胜，充分证明了一个道理——没有运气，武器再多也没用。

行星科洛桑——武士的堕落
Coruscant: Knight Fall

《星战前传III》的高潮部分到了，阿纳金·天行者（Anakin Skywalker）被帕尔帕廷议长所诱，最终归顺了黑暗势力，成了西斯武士达斯·维德（Darth Vader）。帕尔帕廷——也就是后来的帝国皇帝达斯·西迪欧斯来到议会发表演说，宣布绝地武士背叛了共和国，必须立即消灭所有绝地武士。你作为第501军团的一员，随阿纳金展开了对绝地圣殿的进攻……



阿纳金·天行者

66号令已下达，绝地评议会必须被摧毁。在行星科洛桑，501军团被指派在新授名的维德大人的指挥下执行这项异常光荣的任务。

首先是占领绝地议事厅，绝地武士的威力之前你应该领教过了，避免近战、拉开距离射击是比较聪明的办法，毕竟不是所有的绝地都会光剑格档那一套。占领议事厅后前往图书馆，保护那里的资料（8个书架）2分钟，绝地武士及其追随者会分3批过来，把注意力放在绝地武士身上，迅速消灭他们，否则他们几下就能砍倒一个书架。完全压制图书馆后前往通讯中心回收全息投影仪（任务物品），通讯中心在图书馆楼上，空间狭窄而且还有绝地武士守卫，不过以克隆人部队的数量来说完全控制只是时间问题。拿到全息投影仪后迅速沿原路返回大厅外阳台的据点，这时可选择是否控制阿纳金·天行者，推荐选择，因为之后要对付的都是绝地大师，小兵基本就是送死。先找到一名带着全息投影仪的绝地大师，将他击败后把全息投影仪带回阳台据点，这时大厅里会出现大量的绝地武士，把他们中间的3名绝地大师解决后过关（冲到一堆绝地中间很容易把小命送掉，还是看准了扔剑杀吧）。


欧比·旺对格里弗斯


进攻杰迪圣殿

简史：绝地档案馆（Jedi Archives）

绝地档案馆位于行星科洛桑的绝地圣殿内，这里有着可能是银河系中独一无二的最大信息资源，庞大得难以置信的资料以电子和全息影像化的形式储存着，经过

细致整理的资料可为绝地学徒和调查员们的学习和任务提供帮助。大厅里还排列着一些已故或在世的最受尊敬和最高超的绝地大师的半身铜像。当欧比-旺想要寻找行星卡米诺的信息时就去过绝地档案馆，但和绝地圣殿的分析机器人一样，档案馆的资料也没有任何关于行星卡米诺的记录。档案管理员乔卡斯塔·努夫人坚持档案馆是完整和安全的，反而怀疑欧比-旺追查的是一个并不存在的行星。之后的调查向欧比-旺证明了那个行星是确实存在着的，很明显档案馆被人动了手脚，而这样的事情只有绝地武士才做得到。从这件事可探出西斯阴谋的一些端倪，以及绝地内部的自满和大意。

行星纳布——帝国式外交
Naboo：Imperial Diplomacy


西斯武士达斯·维德

帝国在帕尔帕廷陛下的执掌下欣欣向荣，但面对新秩序仍有一些细微的反抗，其中为首的就是行星纳布的女王，传闻她还掩护了逃亡的绝地武士。是时候了，以维德大人的铁拳惩戒这些叛乱者吧。

现在你已成为帝国冲锋队的一员了（就是在1977年以及往后几年的"星战"影片里经常被卢克和索罗他们一下打倒一片的那些杂兵）。第1个任务是要占领宫殿前的安全岗，这里敌人非常多，而且看起来比以前的敌人要更耐打一些，不过他们的防守有缺陷，如果从走廊旁边绕过去直接冲到据点附近，然后找个离据点不远的安全位置等占领状态条的话，就只需要对付零散的几个敌人。占领这里的据点后沿着街道向西进发，快速冲过自动炮塔方位的地区，按与之前同样的手法占领指挥中心设施的据点，然后折返回来占领警卫室的据点（这里有辆浮游坦克，速度快的话可抢过来，要是已被警卫们开走了，就找个安全点的角落吧）。在警卫室


杰迪神殿的档案馆


纳布皇宫，空无一人的街道

据点旁边的阳台上有主栅栏的控制终端，将它摧毁，然后可找一辆坦克坐上，出去把剩余的绝地武士干掉，很快纳布女王和她的绝地武士保镖就会出现，在3分钟内将他们全部消灭就可完成任务。

行星穆斯塔法空域——预防措施
Mustafar：Preventative Measures


欧比-旺·克诺比大师

一个从克隆人战争中逃脱的吉奥诺西斯人吉佐·德索重新激活了穆斯塔法星系的战斗机器人军队，抵达星系的501军团星际驱逐舰遭到了德索部队的强袭。击退登舰的敌人并展开反击——又是空战，嗯，也就是说，不喜欢玩空战的玩家可跳过……

机器人的运输机攻进了舰内，必须迅速把它解决！推荐选皇家飞行员，不用管机器人士兵，直接冲到运输机底下放定时炸弹，有4～5枚就可摧毁运输机，然后登上钛战机飞出去干掉敌人的10架战斗机或轰炸机。这里要说明一下，帝国部分的空战首推还是轰炸机，钛系列战斗机虽然速度快，火力也不差，但装甲很差，战斗机的装甲薄得跟纸一样，而轰炸机还稍微能顶那么一两下，至少有机会跑掉等修复，而且钛轰炸机的主炮比共和国轰炸机的要好用些，对付敌方战斗机1～2发，对轰炸机和炮艇也是数发解决（毕竟是用来对付护卫舰以上级别的），虽然机动性比战斗机稍差，但存活率高反而能节省时间。解决敌人的战机之后就轮到护卫舰了，然后还得把敌巡洋舰的致偏盾打掉。这时会要求你把敌人的新型轰炸机抢回来——还是老一套，冲对方机库，然后强行登机。敌人这架轰炸机在火力、速度等方面都比帝国轰炸机强，如果想弄个战斗英雄之类勋章的话可用它空战一把，当然，在降落到母舰的机库之前，小心别被干掉了。

行星穆斯塔法——收尾
Mustafar：Tying up Loose Ends

吉佐·德索制造了一种新型战斗机器人的原型机，并期望以此重建独立星系同盟的军队。你必须破坏位于矿业工厂的原型机的计划图，以及任何已被激活的战斗机器人，另外，无需赘言——必须找到并消灭德索。

首先是要夺取岩浆观测室。前往观测室需要穿过一条过道，里面空间比较小而且敌人火力猛烈，不想死太多回的话最好别冲在前面。占领观测室据点后继续沿通道前进，路上注意敌人除了机器人外还有不少挂在通道上方的自动机炮。


穆斯塔法的火山地形

要优先破坏掉它们。占领过道和观景台的据点后会命令你破坏试验型机器人的资料，进入前面的控制室，用手雷摧毁两个演示终端即可。然后向前推进，在会议室里找到轨道攻击定位指示器（任务物品），将它带到观景台前并压制机器人对观景台上层的反扑，此时吉佐·德索和他的手下们也会向你发起进攻，这家伙不仅爱飞来飞去而且很扛打，不过火力一般，击毙它就可获得胜利。

简史：吉佐·德索（Gizor Delso，游戏里把他的名字拼错了）

吉佐·德索并没有在电影中出现过，他是周边产品的原创角色。前贸易联盟技师、一个吉奥诺西斯裔分裂分子。温杜大师曾说过，这种货色，绝地武士一个可对付100个。由于帕尔帕廷皇帝的上台，克隆人战争结束了，作为帕尔帕廷皇帝代理人的达斯·维德开始大肆屠杀分裂分子。从行星穆斯塔法的分裂星系同盟理事会司令部发出的失效化指令迅速传到分散在各地的分裂分子舰队，数量庞大的战斗机器人部队纷纷停止前进，放下武器。毫无组织的分裂分子军队发现自己忽然被解除了武装，唯一能做的就是放弃抵抗。但吉佐·德索拒绝投降，作为一件被盗的帝国实验型战机计划的持有者，他必须先保护自己才能考虑下一步。他藏在在行星穆斯塔法的一座秘密机器人工厂内，出于多年来对机器人指令装置的熟悉，他找到了对抗失效化指令的方法，并且开始着手制造新型战斗机器人。

行星卡米诺——卫士倒戈
Kamino：Changing of the Guard

帝国诞生20年后，反抗同盟仍在与帝国进行斗争。另一方面，卢克·天行者（Luke Skywalker）和莱娅·奥加纳公主（Princess Leia Organa Solo）已长大成人，死星的建造也已完成，“星战”的时代开始了……


赏金猎人波巴·费特

卡米诺人转而反对帝国并且用我们的兄弟对付我们，维德大人已雇佣了一位特殊的赏金猎人来带领我们进行这次不同寻常的战斗，他对克隆工厂的独特了解对于这次进攻有着不可估量的价值。

这里可选择选择控制赏金猎人波巴·费特（Boba Fett）。先到工厂入口处把门锁轰开，敌人都是克隆人士兵，不过以波巴的火力基本上是一枪一个，即使自动机枪和防卫炮塔也不是你的对手。把门轰开进入工厂内找到DNA样本，将它带到外面停机坪的太空梭处，然后向西占领主平台上的据点。稍作修整补充弹药后（如果前面波巴阵亡或没选的话这里还可再选一次），回到工厂里摧毁5个生命支持系统终端。这里敌人的火力比较强，不过只要你命中率不低就没问题。把生命支持系统解决后敌人会发起反扑，出门去把两架共和国炮艇干掉，粉碎他们最后的抵抗吧。

简史：赏金猎人波巴·费特（Boba Fett）

当年人称共和国第1赏金猎人的詹戈·费特（Jango Fett）被雇佣提供基因制造克隆人军队——也就是后来臭名昭著的帝国冲锋队时，作为交易条件之一，留下了一个完全克隆而且没有经过快速生长和思想驯服的版本，即后来的波巴·费特。由于这一出身，以及詹戈本身的职业危险，波巴从小就在行星卡米诺的封闭环境中长大，并从詹戈那里学到许多有用的求生和战斗技巧——在《星战前传Ⅱ》中，年幼的他就曾用激光炮对付过欧比-旺。詹戈死后，波巴继承了“父亲”的衣钵和对绝地的仇恨，成为银河帝国的著名赏金猎人。在“星战Ⅱ”和“星战Ⅲ”中，他为达斯·维德抓住了索罗，并且在仇恨索罗的贾巴那赚了一笔，更是把来救索罗的卢克和莱娅整得灰头土脸。不过这对赏金猎人父子的结局都不怎么样：詹戈的情况大家在“星战Ⅱ”中都看到了，在行星吉奥诺西斯进行了一场不成功的处决之后，他在那场绝地武士“便宜大甩卖”的战斗中不自量力地挑战梅斯·温杜大师，却被温杜大师砍掉了脑袋；在“星战Ⅲ”中，波巴同样是参加了一次失败的处决，结果被半盲的索罗乱砍碰中喷气背包，先是撞在贾巴的船上，然后掉进了沙漠怪物沙拉克的嘴里——此后沙拉克还很爽地打了个饱嗝。

死星——越狱
Death Star：Prison Break


卢克·天行者

一小队反抗军囚犯从拘禁室逃了出来，更糟糕的是，他们竟设法窃取了死星的相关技术资料，消灭这伙囚犯，并在他们把这些资料传送出去之前将其夺回。

先到运输机那里去和队友会合，然后防守住机库据点2分钟，反抗军士兵的火力比较猛，不过他们出来的通道口很小，善用手雷能取得很好的战果。1分钟左右右侧门里会冲出一队反抗军，要注意别被包抄身后。防御任务完成后沿抵抗军


波巴·费特从父亲那儿继承的盔甲和飞行背包


臭名昭著的死星战斗基地

来的方向前进，占领拘禁区控制室，然后向北找到被偷走的计划文件（任务物品），将它带回拘禁区控制室的据点。这时西侧的火控室也被反抗军占领了，这里入口狭窄易守难攻，而且距离上一个据点比较远（要从刚才找到文件的走廊绕过去），所以最好别贸然攻击以免白白送死。先看准了往据点附近扔

几个手雷尽量杀伤敌人再冲比较好。占领火控室后立即前往85G机库，在反抗军利用那里的太空梭之前将其摧毁（3分钟内）。路上有不少敌人，尽量不跟他们纠缠，过桥之后上楼在一个小会议室的据点里换装成重装冲锋队员，沿路拐一个弯就可看见下面的太空梭，赶紧轰吧，炮弹、手雷都招呼上。轰掉太空梭后，一名绝地大师出现了，这时没有时间限制，而且是我众敌寡，两三下就可解决他。

小行星泡利斯·马塞——反抗军的诞生
Polis Massa：Birth of the Rebellion

死星计划并没有像之前所认为的那样被夺回了，帝国情报部追查到该计划现位于泡利斯·马塞星系的一个反抗军小型前哨站中。夺回计划并摧毁该前哨站。

首先要做的是占领雷达站，然后向西找到指挥室，将全息影像资料盘（任务物品）带回雷达站据点。这时大批反抗军开始反攻，保护雷达站2分钟保证资料上传。反抗军会从雷达站据点周围的几个路口过来，不过因为据点周围的入口很小他们基本冲不进来，想杀敌的话可趁这个机会，不然待在据点里也不会有什么问题。资料上传完毕后跟着大部队进攻反抗军位于山洞内的数据传输终端，这段路有点远而且比较绕，尽量保住小命是重点。在洞口和洞内一段上坡的地方敌人比较集中，用手雷会比用枪打效果好得多，弹药不足可在洞口的补给机器人处补充。炸毁数据传输终端后在附近的车库里弄一辆浮游战车，开到对面的机库入口处（这里还有一辆浮游战车），下车将机库里的反抗军引一部分出来，再上车用战车的强大火力消灭他们，将机库里的反抗军削弱得差不多后就可徒步进去占领据点了（注意保住小命，否则要跑很远）。


达斯·维德，以一挡百


3分钟轰掉5个目标，不快是不行的

坦特维IV型飞船——夺回计划
Tantive IV：Recovering the Plans

维德大人认定死星计划已被传送到一艘奥德兰星系名下的外交飞船——坦特维IV型上，我们确信大使莱娅·奥加纳公主是反抗同盟的成员，501军团将突袭该飞船夺回计划，并逮捕莱娅·奥加纳。

向北占领兵营指挥部，船员火力不怎么样但人很多，手雷开路吧。占领兵营之后可选择控制黑勋爵达斯·维德（哦，那熟悉的“呼——吸”声音），压制技术部门并破坏全部8个安全系统控制终端，技术部门会有大量船员涌出，不过以黑勋爵的实力，完全能以一当百砍个痛快。解决这里后迅速前往引擎室，在引擎室2楼找到通行密码（任务物品），将它带回技术部门，这时逃逸舱的门可打开了，在逃逸舱深处找到躲在这里的莱娅公主，将她击败就可完成任务。

行星雅汶空域——维德之拳的回击
Yavin：Vader's Fist Strikes Back

反抗军的渣滓们已逃离了他们位于雅汶4号（Yavin 4）卫星上的基地，帝国情报部门确信他们绝大多数的指挥系统成员都分散在这些运输舰内。在运输舰进行超空间跳跃之前摧毁它们，然后消灭残余的战舰。


从敌舰上方掠过


星际驱逐舰不是一般的大

为了阻止反抗军通过超空间跳跃逃跑，必须在3分钟内击毁全部5艘运输舰，因为轰炸机的炮弹有装填时间，计算好抛物线在远处开火比较好。完事之后掉头对付两艘护卫舰，将它们也解决。然后与反抗军的X翼战机和轰炸机来场空战（节约时间，因为从这里开始只有10分钟），击毁10架反抗军战机后会命令你摧毁反抗军驱逐舰上的4门重炮，以轰炸机的火力一轮摧毁一门还有余，不过要小心被重炮直接命中，用以前上下飞的方法更保险一些。击毁重炮之后再攻击驱逐舰的引擎，这时就不用担心什么了，时间才是最重要的。摧毁全部6个引擎后任务完成。

卫星雅汶4号——帝国的复仇
Yavin：Revenge of the Empire

反抗军在位于雅汶的基地中仍保留了相当数量的武装力量。501军团被赋予了为死星的毁灭复仇这一

光荣使命，想想你在死星战斗基地上的弟兄们吧——不必对这些叛徒们怀有任何的怜悯之心。

先占领喷泉的据点，这里队友会比较扎堆，小心别被手雷炸飞，用浮游坦克先清理一下四周是比较好的方法。然后驾坦克继续向东北，击毁这里的两辆坦克，占领高架桥下的据点。向北上山坡，占领桥头的据点并守住这里2分钟，最好是继续驾驶坦克，阻止反抗军坦克靠近，否则你的队友们可就倒大霉了。之后到西边的一座小金字塔上拿到定时炸弹（任务物品），别管路上的反抗军，迅速冲到北边的神庙墙根底下，然后快速撤离，等庙墙炸开后，往回走找一辆浮游坦克，用它摧毁神庙缺口里外的几辆反抗军坦克。下车上楼，击毙楼上的3名反抗军领袖（他们会隐形，看准箭头指的地方照打就是了）。

简史：卫星雅汶4号（Yavin 4）

雅汶4号卫星曾一度成为银河系历史上的焦点。作为环绕气体巨星雅汶运行的丛林卫星，它雾气蒸腾的丛林地形和废弃的原住民神庙为早期的反抗联盟基地提供了完美的掩护。在“星战Ⅰ”中，当帝国通过藏在千年隼上的归航信标发现了反抗军的位置后，死星马上就进入了雅汶星系。由于死星战斗基地不得不绕过巨大的雅汶气体行星才能准确地击中这颗小卫星，反抗军才获得了不到30分钟时间来发动一次反击。凭着对死星唯一弱点的了解，反抗军的战斗机驾驶员们起飞迎向了帝国的这件超级武器，雅汶战役由此展开。由于卢克·天行者的出色发挥，此战也成了反抗军获得的首次重大胜利。

行星霍斯——决战时刻

Hoth: Our Finest Hour

维德大人发现了反抗军位于行星霍斯（Hoth）的秘密基地，维尔思将军带领地面部队进攻基地的护盾发电机，一旦发电机被关闭，维德大人将着陆并亲自见证反抗军基地以及反抗力量的覆灭。



莱娅·奥加纳公主



AT-AT就是无敌的代名词



黑勋爵号称“铁甲雪上飘”



冲向敌舰机库

要抓紧一点时间，因为你一共只有15分钟。坐上AT-AT步行战车——全地形装甲运输战车（All Terrain Armored Transport）。当然你也可选择AT-ST战车——全地形侦察运输战车（All Terrain Scout Transport），这个两脚的家伙走得比较快但装甲比较弱。先把反抗军前沿阵地据点周围的炮塔和人员扫一遍，然后下去把据点夺过来。再次登上步行战车向西南方的地堡进发，路上会有一些雪地飞车向你发起攻击，毫不犹豫地击落它们。将地堡附近也打扫得差不多后下去夺取地堡里的据点，回到步行战车用激光炮摧毁护盾发电机。下车向北进入E基地的停机坪夺取这里的据点，这时又可选择控制达斯·维德了，迅速向里走，破坏通向后停机坪的安全屏障控制终端，前往后停机坪，占领这里的据点。然后在东侧的箱子旁边拿到轰炸定位指示器，将它带到北边的运输机底下，这时反抗军开始反扑，守住这个据点1分钟，胜利已近在眼前了！

简史：行星霍斯和E基地（Echo Base）

霍斯是一个偏远的同名星系的第6行星，它是一个冰雪覆盖的世界，有着许多的卫星，经常有从附近小行星带游离出来的陨星撞在霍斯的冰盖上。在雅汶战役重大胜利后，反抗同盟的核心机构不得不放弃了他们设在雅汶4号卫星的司令部。虽然被帝国穷追不舍，他们还是在这个冰雪行星上建立了一个新的基地，这个新的前哨阵地由瑞坎将军指挥，并命名为E基地。但帝国派出的成千上万个侦察机器人中的一个终于发现了霍斯的基地。幸运的是，反抗军充分意识到了机器人所代表的意义，并且立即开始了撤离，很快帝国的死亡中队就抵达了霍斯星系。历史记载了这场名为霍斯战役的战斗，它是反抗同盟所蒙受的最大挫折，反抗军根本没有足够的时间将他们的司令部撤离并逃脱帝国舰队的追击，高级领导层在这次战役中几乎完全被消灭——但这也是帝国所获得的最后一次重要胜利。

游戏的战役部分到这里戛然而止，正如上文所说，霍斯战役是帝国获得的最后一次胜利，克隆人再次出场就得到安铎（Endor）战役了，众所周知那是“星战”的终结之地，《星球大战之前线Ⅱ》的战役不设这一关，难道是为了避免玩家“颠覆历史”吗？这个看来得问卢卡斯了。



双周回眸

关键词：防沉迷

连老外也要“防沉迷”了么？北美《魔兽世界》官方网站已经宣布，他们已经开发出了一种控制未成年人游戏时间的系统——家长控制（Parental Control）。在这一系统下，父母们可以通过管理游戏的帐号来为他们的孩子规划游戏时间。



在此系统帮助下，父母亲可以决定他们孩子的帐号什么时候能够进入游戏，如可以规定孩子只有在完成家庭作业或在周末时才能进入游戏等等。对此，《魔兽世界》官方网站已经贴出了详细的说明文档。看来家长对孩子沉迷于游戏的担心是个世界性的问题，而《魔兽世界》在北美的行动无疑给网游公司自行推行防沉迷开了一个好头，起码它显得很人性化。

事件：G★2005落下帷幕



11月10日～13日，由G★组委会主办、韩国文化观光部和信息通信部共同协办的韩国最大游戏展——G★2005在韩国首都首尔（汉城）的国际展览中心举行。G★是将韩国原来每年举办的3个主要游戏展览KAMEX（韩国游戏展）、KOPA（韩国街机游戏展）和DCF整合为一的首届综合性游戏展会。展览吸引了来自世界上16个国家和地区的156家厂商，参观人数突破15万人次，参展企业最后签定的出口协议总金额达到2亿美元。在13日举行的闭幕式上，NCsoft获得了最佳展位奖、Webzen的新作SUN获得了最佳游戏奖。

人物：张春良



所谓时势造英雄——张春良，供职于中国经济导报网瘾防治研究中心，是目前在网瘾第一线最活跃的“斗士”之一。在陶教授渐渐淡出人们的视野之后，张春良来了。其实张春良的行动或许比陶教授还早，早在2005年年初，一篇题为《狗日的网络游戏》的文章就在网上被频繁转载，在这篇访谈里，张春良第一次全面阐述了他对网络游戏的态度。现在，只要上Google搜一下就能发现“网络游戏——21世纪的‘电子鸦片’”“张春良，我要和陈天桥们PK”“张春良，战刀直指网游沉迷”等气势磅礴的标题。后来，张春良出版了《网络游戏忧思录》《在网络上狂奔》等书，并要替玩《魔兽争霸》跳楼的天津少年打官司，他的知名度也上升到了极点。眼下，张春良还联系了5位两院院士在北京联合签名，呼吁全社会“关注网络沉溺，保护网瘾少年”，他继续为自己的事业奔忙着……



数字：￥138

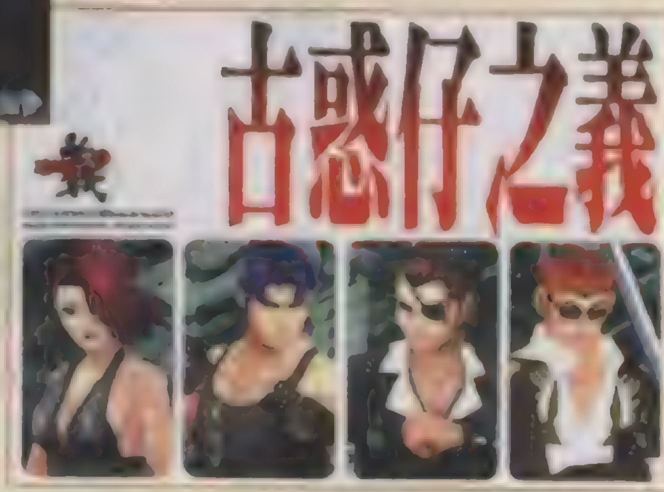
零售价为138元人民币的《超级舞者》跳舞毯于11月28日开始销售了，《超级舞者》的玩家可以在久游网上直销和各地直销点买到这款为游戏设计的跳舞毯。对厂商而言，不得不说这是个好得不能再好的主意了。除了卖游戏装备，还能搭着卖“游戏周边”。而玩家这边也是一个愿打一个愿挨，由于久游网还随跳舞毯一起附送游戏贴纸和10万游戏币，从各大论坛的反映来看，玩家的购买欲还是很高的。



创意：《古惑仔之义》

由香港智傲开发的古惑仔题材网游《古惑仔之义》已经正式在中国香港地区开始公测了。这款游戏允许玩家扮演古惑仔、警察和市民3种职业在游戏中“混”出一片天地。游戏刚开始的古惑仔可以加入帮会，进而扩充实力，最终统一黑道；警察则可以选择进入警校深造，依靠“破案”获得晋升，直至升到警察署长；市民则是典型的商人职业，从送外卖或小贩等职业做起，最后成为富甲一方的财阀。“古惑仔”这么敏感的题材，估计也只能在中国香港地区火上一阵儿了。不过你还是不得不佩服开发者的创意。比如说警察可以转职为卧底，到黑社会团伙中窃取情报；市民可以转职为律师，帮助那些被警察逮到的嫌疑犯减轻罪责，而古惑仔可以转职为职业杀手，加入地下杀手组织，组织会定期给旗下的杀手派活儿，暗杀玩家或NPC……





海外

《瑞泽姆传奇》资料片开始Alpha测试



由Nevrax运营的奇幻MMORPG《瑞泽姆传奇》日前正式启动了其资料片《瑞泽姆之环》(The Ryzom Ring)的Alpha测试，只有50名玩家有幸参加这次测试。《瑞泽姆之环》的最大亮点是给玩家带来了一套功能完善、设置简便的自定义工具，可以自行设计探险旅程和地图，这是第一次有网络游戏为玩家提供如此大范围的创造和编辑的平台。这款资料片在2006年早些时候还将有一次公开测试，然后在2006年第一季度正式推出。

SNK宣布与NCsoft结盟

日本SNK Playmore近日宣布，他们已经与NCsoft签署合作协议，两家公司将合作开拓网络游戏市场，未来不排除合作开发网络游戏的可能。根据协议，双方将可以使用彼此的著作权用于游戏开发，其中包括SNK旗下的《拳皇》《侍魂》《合金弹头》等游戏题材。据说，双方合作的第一步就是将《拳皇》等名作改编成适合PC对战的网络游戏。

《拳豪》开始韩国二次封测

韩国网络游戏运营商Hangame宣布，世界上首款PC格斗类网络游戏《拳豪》(KwonHo)已从11月29日开始第二次封闭测试，本次测试预计总共发放3万个封测号，此前



游戏在10月份进行了一次稍小范围的封测体验。《拳豪》提供了包括泰拳、跆拳道、太极拳等武功流派，每个流派都有男女角色及各式各样的格斗场地可选，玩家可以自由组合设定格斗人物的属性与武功招式。《拳豪》的二次封测中开放了3对3挑战模式、道场系统和强化的观战系统等。游戏预计在2005年12月底或2006年初正式公测。

国内

《轩辕II》公布新收费制度

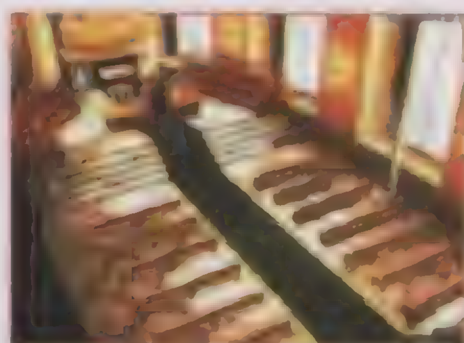
网星游戏乐园于11月21日公布了《轩辕II——飞天历险》的新收费制度。内容包括10元包周(200点)、10级和10级以下账号免费游戏(但如果该账号在开通后的一个月时间内，仍然未被并入网星游戏



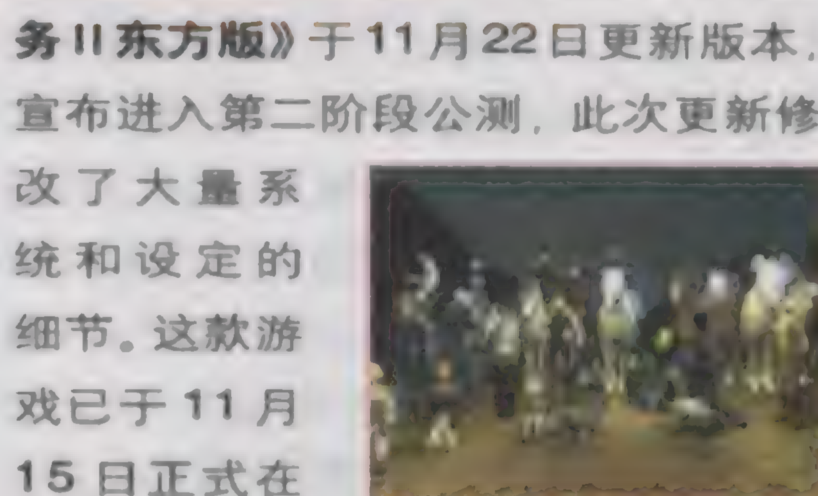
乐园会员通行证，则将会被予以停权处理)等。《轩辕II》于11月1日收费后，由于玩家对收费制度存在疑义，网星在11月7日暂停收费，并广泛征集玩家意见，制订了新的收费方案。游戏于11月29日起重新开始计费扣点。

网游新动态

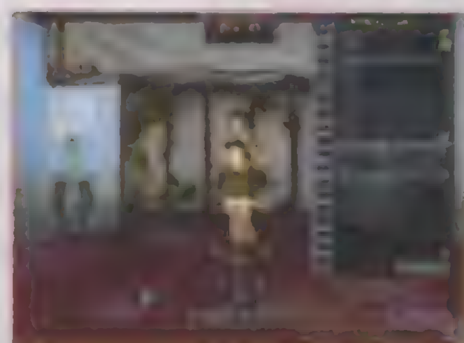
○11月21日，漫画风格网游**《洛奇》**正式更新第二章《帕拉丁》，同时启动收费运营。



○**《无尽的任务II东方版》**于11月22日更新版本，宣布进入第二阶段公测，此次更新修改了大量系统和设定的细节。这款游戏已于11月15日正式在韩国开始收费运营。



○**《完美世界》**于11月25日正式公测，公测版本开放了羽族新职业——羽芒，新城市寻梦港、万流城，增加了大量高级怪物及Boss，新增8个高级副本和地宫。



○11月25日，**《金庸群侠传Online 2》**同样更新到公测版，推出三才装备、组织战等新增内容。

○**《刀剑Online》**日前推出斗神大赛征文活动，只要在12月30日截止日前以斗神大赛为背景创作小说，向搜狐投稿，就有机会赢得数码摄像机、手机和《刀剑Online》周边等奖品。



○暴雪娱乐与第九城市共同宣布，**《魔兽世界》**在中国大陆地区的最高同时在线人数已经突破50万，目前九城共开放5个大区235组服务器。

中国台湾省网络游戏排行榜

截至2005年11月上旬

1	神州Online——地火神兵
2	魔力宝贝4.0——天界骑士与星咏歌姬
3	魔兽世界
4	洛奇
5	信长之野望Online
6	无尽的任务II东方版
7	天方夜谭Online
8	街头篮球
9	轩辕II——飞天历险
10	冒险岛

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站

韩国网络游戏排行榜

1	Dungeon & Fighter
2	Roban
3	热血江湖
4	洛奇
5	SUN
6	九龙争霸
7	英雄Online
8	天堂II
9	魔兽世界
10	天堂

资料来源：韩国Rankey网站

云网销售风云榜

截至2005年11月上旬

1	网易一卡通(大话/梦幻)
2	魔兽世界游戏卡
3	世模一卡通(丝路传说)直充
4	17game一卡通(热血江湖/决战)
5	天堂一卡通(天堂II)
6	搜狐游戏卡(刀剑Online)
7	金山一卡通充值(剑侠/封神)
8	网星(魔力/轩辕剑)直充
9	三国群英传游戏卡
10	久游休闲游戏卡

资料来源：游卡销售云网
http://www.cncard.com

2005年中国网游市场回顾

■上海 善良的大灰狼

在2005年谈及网络游戏，恐怕不再有人会感到神秘。不论是遍布街头的网游广告，还是财富排行榜上的超级富豪名单、大众媒体热炒的“防沉迷”大讨论，网游这个概念对于大多数中国人来说已经变得日益平常。2005年，我们可以历数《魔兽世界》的隆重推出、《传奇》系列游戏的大滑坡、《QQ幻想》公测在线50万人等热门事件。在这动辄就被上升到产业高度、或者又危及到民族未来的论调中，我们试从纯游戏的角度来点评这一年里的业界潮流……

《传奇》，神话不再

我们现在只能说，《传奇》曾经是中国最成功的网络游戏。古语云：诸行无常，盛者必衰。再好的产品也逃不过生命周期的限制，盛大网络的2005年第三季度财报显示，《传奇》营收比上一季度下滑33.5%，正式宣告《传奇》神话已经不复存在。而失去了《传奇》这只会下金蛋的母鸡之后，盛大虽然仍高举“网络迪斯尼”的旗帜，并推出了传说已久的“EZ”系列产品，但随后下跌的股价，显示了投资者对盛大发展战略的信心不足。或许也正是因此，盛大开始大力推广“区域化运营”模式，希望把全国各地有实力或有意向的加盟者改造成“小盛大”，由这些小运营商来运营盛大自主开发或取得代理权的游戏，以保证其网络游戏利润的维持。但此举是否真能再造“传奇”，则是我们在2006年需要首先关注的悬念。


2005年，人们不再因为《传奇》而记住盛大，这就是陈天桥想要的吗？

《魔兽世界》，“意外”称雄

凭借运营《魔兽世界》，曾经靠《奇迹》咸鱼翻身成为网游大鳄的九城不仅再度受到玩家关注，更紧随盛大之后成功登陆纳斯达克，一时间可谓风光无限。还记得年初时有两种截然相反的论调，一种论调认为《魔兽世界》必然失败，一种论调则认为它必然成功，但语气中并不显得信心十足。随后《魔兽世界》的强势无疑让占绝大多数的怀疑论者大跌眼镜，但以游戏如今的在线人数来看，恐怕和九城自己的预期还有些距离。无论是年末金山《剑侠情缘Online II》破30万人的公测成绩，还是腾讯《QQ幻想》公测50万人的在线人数，都显示着中国网游玩家“顽固”的喜好变化。《魔兽世界》被忠心耿耿的核心玩家支撑着，但吸引新人却有些乏力，加上“防沉迷”这个紧箍咒套在头上，数千万美元的代理分成费背在身上，尽管《魔兽世界》看上去一切正常，但在未来一年恐怕依旧无法摆脱被“诅咒”的命运。


当网友们热衷地转载“很想要磨拖尸工程勇士帽”时，对九城是一种鼓励，还是一种伤害？

《梦幻西游》，卡通流行

《梦幻西游》？好像谁也看不出有什么富贵相，可网易公司凭借

它在2005年竟然创下了最高在线90万人的惊人记录，一举打破《传奇》最高在线80万人的成绩。喜爱跟风的网游公司纷纷把卡通游戏当作新的发展重点，一大批同质游戏粉墨登场。然而，或许正是应了"无心插柳柳成荫"的老话，卡通游戏蜂拥而至，玩家却并不买帐，即使是要和《魔兽世界》一拼的《梦幻国度》也惨遭滑铁卢。年底盘点，最终成功收费的寥寥无几，有些游戏只能不情愿地"永久免费运营"。跟风不易，或许正是不想在风口上搏杀，金山的《幻想春秋》果断停止测试，开始二次创作。据成都金山方面介绍，《幻想春秋》在背景故事、系统架构与表现形式上都有很大变动，市场定位也扩大到全年龄段的玩家群体。作为卡通网游大潮里一个特殊的案例，《幻想春秋》推迟一年后即将再次出击，也许它将在付出时间之后赢得收获。


据说，《梦幻国度》的低迷就是因为它是一款"为女性玩家量身打造的Q版网游"

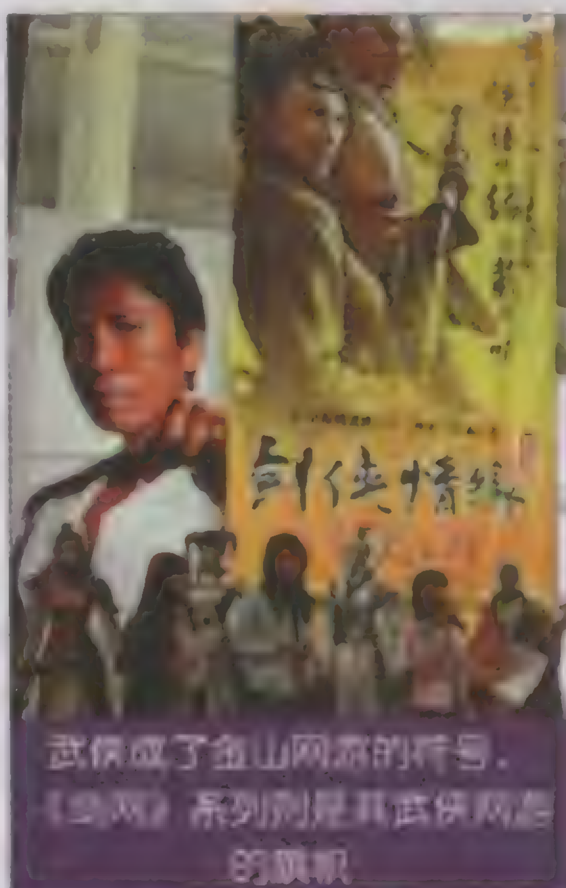
《热血江湖》，免费王道

《魔兽世界》在公测前后可谓无敌，敢在这个时间和它抗衡的游戏似乎只有死路一条。这时候《热血江湖》以一场"劳民伤财"的晚会宣告：我来了。正当无数看客准备看它怎么去死时，情况却来了个180度大转弯：《热血江湖》宣布终身免费了。看吧，死鸭子又嘴硬了，收不了费，撑不下去只有宣布免费了，但真是如此吗？不久之后《热血江湖》在线人数突破20万人。尽管免费的20万和收费的20万没法比，但这实打实的20万还是叫某些收费情况不理想的网游公司心里添堵。以前，《密传》《巨商》是不得以免费运营，但《热血江湖》的推出显然改变了这样的规律，因为它早在开发设计之时，就已定位在免费运营。《热血江湖》的成功，特别是其游戏道具装备的交易量超过《传奇》排名第一，的确羡煞众人。2005年，越来越多的免费游戏真的开始挺直了腰杆。


《热血江湖》靠免费打出了一片天，未来追随这一模式的游戏或许会越来越多

《剑网》系列，武侠情结

"金山"的名字对中国玩家来说已经成为一种爱国主义的符号。无论是WPS还是《剑侠情缘》，都带有浓重的民族情结。但即使如此，在《剑侠情缘Online II》推出之前，仍然没有人会相信这款在《剑侠情缘》落潮、《封神榜》乏力，赶在西山居十周年之际"匆忙"推出的游戏会获得成功。而中国网游业内从不缺少奇迹，《剑网II》公测在线人数节节上升，最终突破了30万，尽管相比《魔兽世界》的公测成绩仍有差距，可相对进入2004年之后由于市场竞争激烈、能有数万人在线已算巨大成功的形势来说，金山的《剑网II》无疑获得了一次巨大成功。《剑网II》并非是目前唯一的武侠题材的网游，但能够把武侠情结恰如其分地融合于游戏之中，令玩家感同身受，《剑网II》则是表现最佳的游戏之一。因此，虽然游戏仍然是2.5D的图像引擎，故事也是从单机时代就延续而来的老段子，但那股浓重的武侠味道仍旧叫人忍不住地心动。



武侠成了金山网游的符号，《剑网》系列则是其武侠网游的旗帜

《劲乐团》，乐舞风暴

休闲网游的概念早在《疯狂坦克2》火热的年代就为人所知，但除了《泡泡堂》《冒险岛》等游戏能顺利接棒外，绝大多数休闲网游最终都无声无息了，因为越来越多的跟风之作让游戏严重同质化。然而很奇怪，《劲乐团》这款内容独特、并且早在2003年就来中国找买家的游戏，直到2005年才被久游网最终拿下，于是又一个奇迹出现了。《劲乐团》改变了之前休闲网游开房间PK的传统，透过音乐节拍让更多的人真正休闲了起来。得益于音乐游戏概念的走红，久游随即又推出《劲舞团》和《超级舞者》进一步扩展市场。"不怕做不到，就怕想不到"，休闲网游的成功其实早有先例可循，可惜太多的人只是墨守成规，结果白白错过了本该属于自己的成功。



趁热打铁，久游网又带来了首款跳舞类网游《超级舞者》

《QQ幻想》，50万的企鹅

《QQ幻想》是年末的最后一个变数。《QQ幻想》难道比《魔兽世界》还好玩？其实并非如此，只是因为QQ的用户群实在太过庞大，而《QQ幻想》只需QQ号即可登录游戏，还有白花花的Q币在向玩家招手。于是，正如当年的《传奇》把大量只会聊QQ的聊友转变为网游人口一样，《QQ幻想》提供了一个可以进行图形化聊天的社区平台。

即便遭遇到前所未有的棒喝，在普通大众面前褪去神秘面纱的网络游戏业依旧多姿多彩，不管如何被某些媒体热炒，这个规模庞大的产业还是按照它自己的节奏和规则发展演进。有人说，明年防沉迷系统的全面实施将是勒住网游业的一根缰绳，让我们看吧，它将带给我们怎样的"刺激2006"。

■类型：在线角色扮演 ■制作：KOEI ■运营：中国大陆地区未定
■游戏状态：日服收费运营 ■官方网站：http://www.gamecity.ne.jp/dol/

■晶合实验室 北门环组

《大航海时代 Online》台服封测体验

现如今如果说哪款网络游戏能让玩家望眼欲穿、望穿秋水地等呀盼呀的，那一定是《大航海时代Online》了。其实《大航海时代Online》早就不是什么新游戏了，日服收费已经半年有余，现在大宇资讯拿到了该游戏在中国台湾省的运营权，并在11月15日开始封闭测试。等不及大陆地区正式运营的玩家们大多和笔者一样，争先恐后地要到台服去看看热闹。


繁体中文版的开始界面，"测试版"的字样格外醒目


中文版的任务说明，看着就是清爽，翻译质量也令人满意

母语交流的便捷

考虑到对《大航海时代Online》日服情况的介绍已经很多，对于游戏构架、人物设定方面再多说有骗稿费的嫌疑，笔者在这里着重谈一下台服更新内容的情况。为了对比起见，笔者同在日服里一样，选择了葡萄牙国籍的冒险家。一进入游戏就发现——中文版就是比日文版看着舒服（哪怕是繁体中文版）。这可不是废话，网络游戏强调的就是玩家之间的互动，原来玩日服的时候，虽然因为玩家或NPC的谈话中汉字较多，基本上可以猜个八九不离十，而且游戏中也不乏用英文交流者，但这些顶多能保证"明白"两字，互动则完全谈不上。现在听着玩家用我们母语发出的叫卖声、讨价还价声、打听问路声，那种亲切感就不用说了。

游戏中不论是选冒险家也好，战士、商人也罢，初期总是要有一段时间专门去赚钱的，这叫做资本的原始积累。在日服里，笔者赚钱的方法基本上是在几个临近的港口间倒买倒卖，相信玩过"大航海时代"单机系列的玩家都会有这个常识。但在台服封测版中，笔者发现了更快捷的发财之路（其实这路子在日服里也有，只不过因为语言沟通的问题而没有发现）。在交易商周围经常会有玩家喊"收XX，300一个"这样类似的话，那么你发笔小财的时候就到了。因为通常情况下他要的东西在这个交易商处就能买到，而且卖给他所得的利润一般比在临近港口贩卖还要高，同时因为不用跑路而节省了时间。那位就要问了，既然交易商处能买到，为什么还有人要高价收买呢？其实很简单，任何一个玩家在一段时间内从某交易商处买某件商品的数量是有上限的，如果他急着要做任务，或要以此商品为原料进行深加工而需求数量巨大时，自然只有高价收购，说白了就是把自己的购买定额转给了别人而已。也正是因为这个原因，这种转卖活动在一段时间内只能进行一次，不过即使是这样对于低等级玩家快速赚钱也是帮助很大的。建议玩家在经过每个港口的交易商附近时，都要看看有没有这样高价收购的玩家，有的话就帮个


伟大的发掘家"跑跑·奈奥特"诞生了

小忙，何乐而不为呢？

同前面提到的交易赚钱相比，语言环境的改变使做任务也大为简单。提起这个我眼泪哗哗的，大家知道，冒险家最开始能接到的3个任务中，第三个任务是去塞维尔的教堂找圣母的彩色玻璃，完成这个任务后会得到转职证明，也就是说不完成这个任务，其他任务不管做多少都很难转职。而笔者因为语言障碍的原因，加之第一次探索塞维尔的教堂不得法，导致自己相当长的时间内没有完成这个任务，真是郁闷极了。现在这中文任务说明看得清楚，兴冲冲地跑去塞维尔做任务，进入教堂一看，不由得大吃一惊……列位看官要问了，做个任务有什么可吃惊的？原来在教堂里要探索的地方站了个小MM，还冲我不停地招手，意思是来这里探索就能找到你要的东西。我心说现在好人真多，抬头一看这MM叫“探索点1”，再看人物资料，是个没有任何经验的0级人物……这才明白她根本不是玩家，而是专门设计出来给玩家做指引的。



发掘了《露营游记》



这个“探索点1”就是指引玩家的标志



注意下面的对话框，很多玩家在求购物品哦



注意右边上部的3个按钮，最上面的是自定义键，以前的版本只有2个按钮



注意右下的小地图，港口的位置已经标出，名称也可查到

说起来，光荣公司为玩家考虑得真够细致，其实圣母任务对绝大多数理解力正常的玩家来说完成起来并不难（语言障碍除外），但光荣公司还是对这个属于新手玩家的任务增加了指引，想来是收到了一些玩家的意见反馈吧（当年我做这个任务时要是有这个指引就好了……）。

新版本的内容变化

事实上，从笔者当初玩到的日文内测版本到现在玩到的繁体中文封测版本（版本号2.6.0.0），游戏是经历过很多次版本升级的，于是笔者更加留心于如今这个版本在细节上的改变。虽然台服只玩了一天多时间，但发现的细节改变还是很多的，下面就挑比较重要的说说。

首先是现在的版本增加了自定义键位。这个一出海就看得比较清楚，原来右边上部的两个按钮现在变成了3个，最上面一个就是用来设定自定义键位的，比如能够灵活地为F1这样的功能键设定功能，在操作时会有很大的方便（在“系统”菜单中可以找到自定义键位的选项）。

在日服玩的时候，有一次碰到暴风雨让笔者记忆深刻。玩过“大航海时代”单机系列的玩家都知道，一般只有在远洋才会碰到暴风雨，近海基本是风平浪静的，但那一次的情况是，笔者还有1天的行程就要到达休达港（直布罗陀海峡附近），结果遇到了暴风雨。笔者的小船在惊涛骇浪中翻来滚去就是无法停靠港口，在充分体验了什么叫“咫尺天涯”后沉没了……感觉在台服中遇到暴风雨的可能性变低了，取而代之的是遇到强风。强风会让船头调转方向，对于没有测量技能的玩家来说会造成一定的困扰，尤其是在离陆地较远而且没有参照物的情况下，尤其如此。不过相较之下，强风可比暴风雨的危害差多了。

在网络游戏里很难避免PK。在《大航海时代Online》的设定中，危险海域范围内是允许玩家互相攻击的，玩家在进入危险海域时会有系统提醒。台服封测中危险海域的范围似乎也被缩小了，至少原来马德拉附近海域是危险海域，而现在不是了。这种修改显然降低了新手玩家的游戏难度，因为从里斯本到马德拉的航线是新手初期赚钱最多的黄金航线（从《大航海时代2》时就如此了）。记得在日服的时候，笔者受到过英国海盗（玩家）的进攻，当时笔者是最小的船，刚离开马德拉就进入了战斗状态，然后10多发炮弹倾泻到这艘小船上，瞬间就完全沉没了（我相信是砸沉的不是炸沉的……）。其实理论上讲，跑这条航路赚钱的玩家都是低等级玩家，高等级玩家攻击他们得到的好处很少，而对于这些低等级玩家来讲受到攻击损失又很大，所以将这个水域改成安全水域的主意非常合理。

接下来要说的是游戏的登录方式。原来在日服都是直接输入帐号密码的，在如今盗号成风的大环境下，这样的登录方式有很大的安全隐患。现在台服已经改用软键盘，在屏幕上出现键盘图案然后用鼠标点击按键输入字符，安全系数大大提高，不得不再次对光荣以人为本的精神表示钦佩。

由于笔者的游戏时间尚短，试玩体验就先写这么多，最后说一下代理商的问题。好的网游要有好的代理商才能获得巨大的成功。就目前看来大宇资讯在中国台湾省的代理表现得还是中规中矩的，大作就需要有大气魄、做事周密细致的运营商。希望国内代理《大航海时代Online》时，能够表现得尽善尽美，不要让玩家失望才好。

■类型：在线角色扮演　■制作：大宇资讯　■运营：网星乐园（北京）
■游戏状态：收费运营　■官方网站：http://www.swdol2.com.cn

《轩辕II——飞天历险》资料片特色介绍

■重庆 落花流水

"轩辕"迷们期待已久的资料片即将推出了。这款在我国台湾省以"浪漫婚嫁包"名义推出的资料片，目前在大陆地区还没有确定是否会有正式名称。不过这并不妨碍我们去领略"轩辕"世界的最新变化。它会为目前的"轩辕"世界增添哪些新的特色呢，就让笔者来揭开它的神秘面纱吧。

新职业，用钱也能砸死人

此次将新增两个职业，分别为蛊师和商人。

蛊师：蛊师会豢养许多毒蛊毒草，并制作各式各样的蛊毒。被下蛊的目标通常不会立刻死亡，但却会遭受持久的痛苦和折磨。而从活人身上养出来的蛊，效果更是惊人。蛊师的职业技能基本上属于辅助系，例如各种提升状态和攻击型的法术，可以让玩家提高自身的各项属性、削弱敌人的能力。这类法术的特点是能持续作用，可以在公会任务和Boss战中大幅降低战斗难度。


蛊师只是貌似可爱哦

商人：商人是个颇具特色的职业，只要有钱他们就能解决大部分困难和威胁，例如减少摆摊税率等，甚至连游戏中的怪物也会被他们收买。但最有用的技能莫过于"死亡险"，它被激活时能减少玩家死亡后所损失经验值的10%，且可以随着技能等级的提高而递增。死亡险可以作用于团队，使高级职业练级和Boss战时的风险大为降低，属于必备的辅助技能。


蛊师的法术可以连续作用

结婚系统，将真爱进行到底

选择将"真爱关系"提升为"结婚"的玩家，不仅可以开办婚宴、举行婚礼，还可以获得两样特殊道具——"奉献之戒"和"召唤之戒"。使用前者会牺牲自身40%的HP和MP来换取伴侣的状态全满，在紧急情况下可以用来救命，而后者则可将同区域的伴侣传送到自己身边，省去了跑路的时间。有了这两样道具，夫妻搭档练级时就更加省时省心了。


商人手里拿的东西——好特别

新地图，揭开四大圣兽之谜

资料片推出的新地图有11张之多，包括龙栖山、建木道观、浮屠山、雷泽塔、昆仑山、天庭、镜书院、白虎塔、朱雀塔、玄武塔和青龙塔。特别是后4张地图，让玩家终于能够一探传说中四大圣兽的秘密。对于目前《轩辕II》中的玩家来说，随着等级的不断提高，可以选择的练级场所和合适的练级怪物也越来越少，由于高等级区域人满为患，不少玩家都放弃了进一步提升主职业的努力，开始练起其他低等级职业。资料片新开放的地图大多属于高等级区域，而更多的新怪物新装备也会随之诞生，看来是各位高级玩家重操旧业、再展雄风的时候了。

公会系统

资料片开放了公会小屋，屋里有一对可进行买卖道具交易的"回收氏"兄弟、一个公会钱庄（公会等级达到2级以上才行）和一个公会水晶（包括公会金库、公会租用仓库与公会专用仓库）。由此可见，公会小屋的主要功能就是为公会提供一个积累公有财产的地方，使战利品的管理透明化、分配合理化，相信这也是每个公会成员喜闻乐见的。此外，资料片还会对物品分配模式进行调整，将有自由拾取、轮流分配、掷骰争夺3种模式可供选择，从而让分配制度更加完善，也能减少因分配问题可能导致的争吵。

文字的介绍总是苍白的，真正的精彩只能亲身去体验。目前得到的消息是，《轩辕II》资料片可能在今年12月或2006年1月更新。另据消息，在资料片上市后，大宇资讯将加快后续内容的开发进度，陆续会开放包括团P系统、公会战、新职业等在内的更多内容。据说，传说中的变身系统、私宅系统不出意外也将出现在游戏中……

■类型：在线角色扮演 ■制作：GameHi ■运营：上海青海
■游戏状态：11月11日公测 ■官方网站：http://www.dkonline.com.cn

《挑战》公测版更新一览

■北京 黑石头

由GameHi开发的网络游戏《挑战》终于在中国大陆地区开始公测了。此次公测版本中增加了不少新内容，尤其以新的职业和技能尤为引人瞩目。

职业和技能系统

《挑战》在内测阶段开放了4个职业：骑士、弓箭手、魔法师和驱魔师。公测版本中则加入了一个全新职业——巫师。这些隐藏在黑暗中的巫师可以使用自古流传的"血之契约"为自己疗伤，或重创他们所憎恶的敌人。以血液的力量消灭敌人是巫师职业的最显著标志。从职业描述和技能设置上可以看出，巫师职业兼顾了弓箭手的敏捷与法师的睿智，而"血之契约"的强大威力使得他们更接近于暗杀者的形象。正如巫师职业的职业套装名称：冷血、绝情、追命、天诛等名字所蕴涵的意味一样，作为一个能独立在遍布险恶的魔界中生存的职业，巫师们往往冷酷而孤傲。相信巫师在此次公测期间会成为玩家们抢先尝试的职业。


玩家可以通过任务获得丰厚奖励


PK系统现在更加自由


经过加强的可镶嵌装备

新增地图

无论是风景如画的红叶谷地，还是危机四伏的幽灵地堡，都是《挑战》中玩家们熟悉的冒险地带。而在公测版中，新加入的白鹭海岸地图则是只有强者才能踏足的地带。白鹭海岸位于莫尔拉西侧，其文字本意是"安息的海岸"。在这里可以看到整个大陆最美丽的海，然而在这美丽的海滨却栖息着极危险的怪兽，没有足够实力的玩家很快就会成为"伏地魔虎"或"泽格勇士"的猎物。当然，正因为许多过去的冒险者在此饮恨，白鹭海岸的荒野中同样也隐藏着许多珍贵的宝物，等待强者们前来发掘。通向白鹭海岸的路十分有限，只有通过虎啸之地或是红叶谷地才能抵达。同时，白鹭海岸也是通往亚瓦伦岛的唯一航线起点。

新PK系统

作为一款强调动作的游戏，《挑战》中的PK系统相当宽松自由，在公测版本中玩家们可以真正大打出手了。在自由PK区，玩家只需要按住Ctrl键即可攻击其他玩家，攻击方法和攻击怪物相同。如果一名玩家攻击其他玩家，而对方没有还手即被杀死，则此次攻击行为被视为恶意PK，玩家的攻击趋向值增加，名称变为红名，PK值加1。如果某名玩家攻击其他玩家后，对方反击，则不会增加PK值和趋向值。比较特别的是，《挑战》中有监狱的设定，趋向值大于50的玩家在被杀死后将会自动传送到监狱中，无法使用传送卷轴，无法使用NPC，自由也暂时受到限制。这种设计在某种程度上可以限制玩家们过多地恶意PK。不过《挑战》中的PK不会损失经验或掉落金钱、物品，而且也存在杀怪、交钱洗红名等传统设定，不会太过于严重地影响玩家的游戏乐趣。

镶嵌和打造系统

物品打造和镶嵌系统在网游中不算新鲜。在《挑战》中，玩家可以寻找铁匠强化物品的属性。强化物品需要强化宝石，宝石分为初、中、高级3种，分别对应强化级别1～3、4～6和7～9，宝石可以通过打怪掉落或完成任务获得。经过强化的物品不但属性会提高，还会附带发光效果。强化1～3次，物品发白光；强化4～6次，物品发蓝光；强化7次以上，物品发金光。不过，强化并非一定成功。一旦失败，强化宝石和被强化的物品都会消失。所以打算强化物品的玩家还是先做好心理准备吧。另一方面，镶嵌系统则是指将宝石镶嵌到有插槽的物品上。供镶嵌的宝石除了附带属性外，还可以让被镶嵌的物品发光，相信一柄经过+9强化且镶嵌宝石的武器一定会吸引很多人的眼球。

■类型：在线策略 ■制作：宇峻奥汀 ■运营：悠游网
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://sg.iyoyo.com.cn



《三国群英传Online》30～50级猛将修炼要点

■北京 HellBoy

11月10日，《三国群英传Online》进行了首次改版，新资料片《群雄争霸》正式推出。此次改版增添了许多特别的功能，如"召唤术""武将魂"扮演系统等，还增添了许多新技能、任务以及练功的新场景地点。对于许多从收费开始玩的玩家来说，他们的人物已经从新手练到了中级，而从中级到高级的过渡期是一个很困难的门槛，下面以人见人爱的"猛将"为例，介绍一下如何才能快速度过过渡期。

40级之前快速练法

猛将可以说是后期发展潜力较好的职业。在4种职业中最单纯、也最强，想要一个人单挑大军也不是问题，所以装备跟武器就需要仔细考虑。如高攻击的重兵器、配合短兵技能的短兵器，或是可以远距离攻击的弓系武器，这些都可以让角色变得更强。

猛将的快速修炼，30级之前不再赘述。30级之后可以去铁门峡1楼、黄金山寨地、下洞穴1楼、碧水洞穴1楼等地，如果水钱太少，可以先去一些经验较少、但是怪物能力不高的地方去赚点水钱。也可以跟一些等级差在3级以内的玩家组队打怪，这样会让角色练得更快，经验更高。当然装备一定要配合等级去穿，不然去哪里练都会非常困难。35级以后过了一道槛，会相对轻松一些，建议去北海西境、东海、铁门峡2楼、黄金山寨2楼等地练级。

30～40级之间有一些必做的任务，完成后可以学到新的技能或提升技能点上限。在这些任务中，有些需要特别注意，如"合成熟练""气力转生"等，可以先将材料准备好了之后，再去做任务，这样就不需花费太多时间跑来跑去。一些被动的任务更是角色成长过程中需要的必备技能，如怒气爆击（"气力转生"任务）、合成技能、技能点上限提升（"讨伐十常侍"技能）都是极为有用的。当然，到40级还可以通过买书学到更多技能。

40～50级修炼要点

40级之后，要继续练就要花点时间跟心力了。因为等级高，所需要的经验值也变得更多，这时比较合适的练级地点是潼关、北海西境、葫芦谷口跟地下洞穴2楼等地。与此同时，也要注意自己装备的更新，玩家可以直接去拿商店的装备来穿，不要看不起商店的装备，有时候比打来的装备还要好用呢。

40～50级之间的必做任务可以学习"道具使用加成"和"体力提升"等技能，不过这些任务都比较困难，因为任务开始有时间限制。例如道具使用加成的任务，必须等到佛光出现后才可以打仙鹤来取得七彩鹤羽，但要等佛光出现有时候要耗上两三个小时。根据玩家的说法，佛光的出现大多在半夜居多，这就需要玩家的耐心加运气了。

此外，玩猛将的玩家通常赚来的钱连水钱都无法填补，这时候就必须靠打一些装备来补充水钱，但是玩家可以用装饰品来增加统御的不足，这样在休息时也可以稍微挂一下小兵来补点钱。玩家在回城买水时，不要忘记四处走一走，也许在路上看其他玩家的路边摊也会有好运降临——偶尔当奸商来补水钱也是不为过的。如果觉得当奸商或晚上挂小兵赚得不够多的话，可以去打合成用的材料，挂着卖也是一大赚钱法。

不管选择哪种类型的猛将，都会遇到水钱不足跟装备不够好的情形，但只要玩家坚持下去，就能成为在国战中一等一的猛将，享受在每个城市中来去自如的快感。


装备和武器对猛将十分重要


完成必做的任务，可以习得新的技能


练级要找合适等级的怪物

■类型：在线竞速 ■制作：Hyundai Digital Entertainment ■运营：天纵网络
■游戏状态：免费运营 ■官方网站：http://ctr.joyzone.com.cn

《飚车》飞车党任务摆脱"警察"心得

■广东 again

《飚车》自从开放飞车党任务之后，一直都是玩家赚钱的最好选择。在接受飞车党任务后，地图中随机出现5个地点，只要在规定时间内跑过这些地点，完成任务获得的金钱会比路线任务丰厚得多。作为新手玩家，最郁闷的就是做飞车党任务时总被驾驶着高级车辆的玩家逮住而导致任务失败。以下就来介绍一下摆脱"警察"的心得。

一、熟悉地形。任务对玩家的基本要求就是要熟悉地形，否则再好的技术走错了路也是枉然。这里除了要熟悉任务路线，还要对车辆周围各条道路的状况烂熟于胸。当有警察紧追不舍，而任务点却在遥远的地方时，就可以带着警察绕圈圈，在错综复杂的高架桥上几个回合绕下来，基本上可以甩掉对手。如果对方也是个高手，可以在高架桥入口处盘旋上去，然后立刻掉头下来，伺机再上去，即使是高手也无法一直保持牵制，每兜一次圈，就能争取到不少时间。

汉城（首尔）地图有一个典型地形非常适合甩掉"警察"，这就是汉城的永东大桥。从清潭公园上来后，先左转走一条小路，然后右转向上直行就是永东大桥的任务点。在这条向上直行的路上，中间有不连续的花坛隔离带，建议在隔离带最后一个开口处突然右拐，进入隔离带右侧的车道。此时，前面20米处就是一个掉转180度的匝道，而倒霉的"警察"再想拐进隔离带右侧却已经没时间了。当然，这样的绝好地形非常少。

二、技术过硬。如果玩家的技术也很高，那么在技术上甩掉对方是件非常轻松的事。例如，先用正常的"外内外"跑法过一两个转弯的路口，然后在转弯时突然来个"内内外"跑法（要防止撞墙），再来一个"外外内"的跑法，"警察"通常都会被带迷糊了。毕竟"警察"是根据飞车党的走线而追踪的，采用这种"另类"走线法就会导致其经常撞墙失误。

在城市中，尤其是B区的岔路口，无论是高架桥入口，十字路口还是三岔路口，都可以利用技术带着"警察"去撞墙。当前方有岔路出现时，驾着跑车径直向两条路中间的墙上开去，"警察"一般会尾随其后，在离墙距离微小的瞬间，立刻选择方向转弯，此时"警察"多半来不及反应，就一头撞在了墙上。

三、表演天份。有时候可以用"演技"来弥补玩家技术和游戏熟悉程度上的缺憾。如，看到前方是高架桥或十字路口时，虽然玩家打算直行，也可以稍稍减速，假装要向左或向右转弯，在最后关头再把车头摆正直行，"警察"可能会因假动作冲向错误的道路。当警察追得很紧，而玩家任务点还没跑完，同时下一个任务点只要在前方路口左转或右转就能到达时，可以先直行通过这个路口，然后突然紧急刹车，再掉头冲向自己的任务点。当"警察"再来追时，就已经失去了先机了。

前面说过带警察撞墙的方法，如果自己在转弯过程中没掌握好撞到了路外侧的墙上，那么就将计就计开始表演吧。将这次失误变成一次故意的安排，别再按原定路线行驶，直接掉头往反方向跑，此时"警察"的车多半已经从路口呼啸而过了……

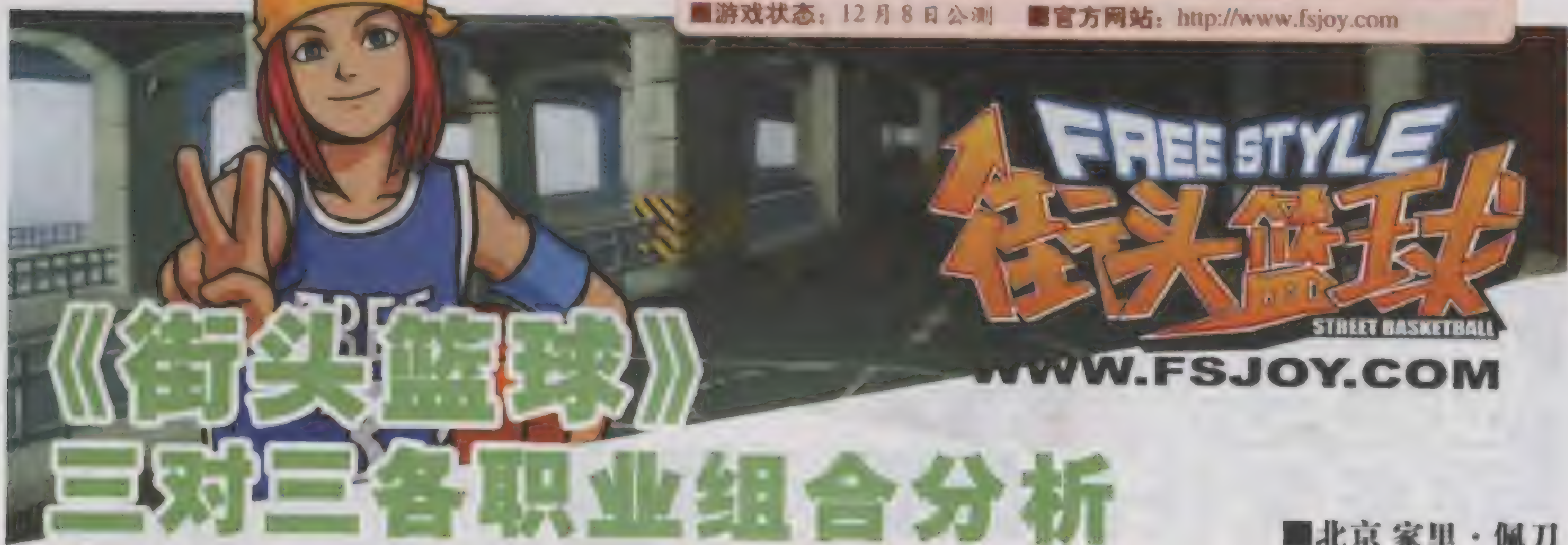
四、各安天命。如果以上三点都不易做到，那么就只有出最后一招"杀手锏"了。当玩家车不如人、技不如人时，千万不可自我放弃，玩家可以完全不去理会那些猎手，按照原来想跑的飞车路线去跑任务，至少还是有一半的成功几率。有时可能出现一种特殊的安排，那就是当玩家自己的网速特别卡时，玩家在自己电脑里能正常地跑，但在别人眼里却总是一顿一顿的，那么再高的高人也甭想抓到你了。


要熟悉任务点和周围路线


第一个目标就在前方


警匪相遇，猫鼠游戏开始了

■类型：在线体育 ■制作：JC Entertainment ■运营：天联世纪（上海）
■游戏状态：12月8日公测 ■官方网站：http://www.fsjoy.com



《街头篮球》三对三各职业组合分析

■北京 家里·佩刀

无论在现实中还是在游戏里，三对三斗牛都是篮球爱好者和玩家喜爱的对战模式。《街头篮球》的精髓也正在此，如何组成最好的队伍上场对战，始终是玩家们探讨的热门话题。本文将提出几种笔者认为实用的职业组合，并试对这些组合作简单分析。

后卫+后卫+后卫。“后卫+后卫+后卫”的队形是进攻时两个后卫站在三分线外，另一个后卫在禁区内。这样后卫可以用速度摆脱对手，在三分、中距离或是篮下三方面寻找最佳投篮机会。在三分线外如果没有把握，建议不要轻易去投三分，不过有经验的玩家能够判断出球投出去后碰到篮筐反弹的方向，这时赶紧卡位抢篮板就可以减少三分的风险。在实战中，三分球不仅能快速提高自己队伍的得分，同时还可以打击对手的自信心，可以说是一举两得的战术。


很逼对手，如何突破？

后卫+后卫+中锋。“后卫+后卫+中锋”的队形要求两个后卫站在三分线外，留中锋在禁区内，后卫可以利用三个人传球的空档寻找投三分球的机会。除了三分球机会之外，当后卫假装投三分的时候，还可以把对手吸引到禁区外，再出其不意传给中锋来个近距离投篮。这一组合还有另一个作用，那就是后卫可以利用速度来阻挡对手进攻，可以说很好地利用了后卫的优势。


要多利用传球寻找空档


要多观察对手的攻防习惯

前锋+前锋+中锋。“前锋+前锋+中锋”的队形，要求两个前锋分别站在三分线跟禁区之间，这样做可攻可守，既可以防守敌人也可支援中锋。这一组合的前锋之间要把球充分传起来，防止对手的抢断和助攻，由于前锋擅长中距离投篮，所以善用中距离投篮和近距离投篮以及互相做假动作可以取得不错的效果。这一组合中中锋主要负责禁区，职责主要是抢篮板和盖帽，如果有机会来个强力灌篮也是很爽的。


默契配合才是取胜根本

前锋+前锋+后卫。“前锋+前锋+后卫”的队形中，后卫负责三分球和中距离投篮，两个前锋在禁区里控制篮下，前锋的交错跑位加上后卫的抢断可以确保在防守中的优势。

前锋+中锋+后卫。“前锋+中锋+后卫”是一个全方位的进攻队形，前锋在其中充当主要攻击手，中锋守篮下，后卫负责控球与得分，是一个标准的完整队形。这一组合中，后卫要利用速度过人、控球，中锋掩护卡位，让前锋去寻找空档。反过来当前锋进攻受阻的时候可以将球传给后卫。前锋可以拉竿，中锋则强力灌篮。

还有其他一些可以使用的组合，如“中锋+中锋+后卫”等，道理也是相同的。目的都是要充分利用自己擅长的能力，而由其他人取代空缺球员的位置，三人分工、寻找空档是得分的基本思路。在角色替换上，如中锋和前锋就有较为接近的能力与攻守位置，两个角色之间就比较容易替换。另外，最重要的一点还是要多传球。在防守方面要多留心观察，渐渐洞悉对手进攻方式，进而阻止对方前进，加上注意抢篮板才是防守的要旨。

以上就是一些玩家组队方式和攻守技巧的分析，不过很大程度上这种分析也是纸上谈兵，主要还是靠实战中玩家团队的默契配合，理论需要实践，技巧和时机的判断需要在不断的配合和练习中慢慢体会。P

■类型：在线角色扮演 ■制作：西山居 ■运营：金山
■游戏状态：11月17日收费运营 ■官方网站：http://jx2.kingsoft.com

《剑侠情缘Online II》生产系生活技能分析

■北京 淼淼

在《剑侠情缘Online II》（以下简称为《剑网II》）中，生活技能分为江湖系、生产系、采集系3种。江湖系包括窝头跟绷带（系统自带功能），生产系分为武器锻造、护甲织造、炼丹术、烹饪、制符等；采集系分为挖矿、伐木、采药、剥皮、抽丝和收耕。在这里笔者主要谈谈对于生产系生活技能的心得。

1.武器锻造。武器锻造分为3种，分别为短武器（剑、刀、手）、长武器（枪、棍、杖）、奇门武器（暗器、琴、笔）。此技能制作所需材料由挖矿、伐木两种相应的采集技能提供，同时随着等级的提升，制作武器所需的谱类分别为连衡谱、修罗谱、神兵谱等。黑金砂、小块黑金、大块黑金等材料可直接在杂货店购买。游戏中，在制作出70或76级武器之前，武器制作不亏钱已经算很好了，现在连衡谱、修罗谱、神兵谱这3种材料都越炒越贵。同时，70级武器掉落率太高，而且鉴定出来的武器比我们制作出来的要好得多。所以，在70级之前武器锻造根本赚不了一分钱。70级以后，因为武器掉落率以及鉴定符的缘故，武器锻造才可能赚到第一桶金。


未鉴定的高级剑


金属性的护手


加武功熟练速度的极品


既好看又实用的装备

2. 护甲织造。护甲织造分为男装（魁梧型、标准型）、女装（娇小型、性感型）两种。此技能制作所需材料由剥皮、抽丝两种相应的采集技能提供，同时随着等级的提升，装备锻造所需的绵类分别为黑绵、织绵、火烷绵等。纱线、丝线等材料可直接在杂货店购得。护甲织造因为原材料供应和制作对不上号，所以制作的装备跟玩家自己的等级比较总是慢了一拍。很多人都在中途放弃了剥皮、抽丝这两种采集，其实物以稀为贵，只要坚持下去，这个职业在后期还是比较热门的。

3. 炼丹术。炼丹术分为回血、回内、回血回内、治伤、解毒5种。炼丹术技能所需材料由采药技能提供。治伤、解毒这两种特殊用途需要"药王神篇"这一谱类。炼丹术因为可制作的数量巨大，所以需要平时多准备些窝头以备加体力。药品制作出来卖掉也是一笔可观的收入——毕竟作为消耗品，市场的需求量远远大于供应量。建议电脑配置稍微过得去的玩家可以双开游戏，一个采药一个制药，这是练级的基本保障。

4. 烹饪。烹饪分主食、主菜、酒3种。这一生活技能所需材料由采集技能收耕提供。烹饪不需要额外的材料，制作方便，商会任务经常用到此类物品。因此烹饪在初期就很抢手，效果立竿见影，属于赚钱的行业。

5. 制符。制符分为鉴定符、回城符两种。这个技能比较特殊，没有相应的采集技能支持，材料全由打怪获得。鉴定符材料根据等级分别为朱砂、丹心砂、碧血砂、黑犬灵血、青乌灵血、玄鹤灵血等，每个鉴定符都需要的共用材料为通甲书。回城符的材料相对简单，只需要各城的符石以及灵符纸即可，灵符纸可直接在杂货店购买。因为这一技能所需材料都是打怪获得，所以相对其他4种技能是最难练的。制符也是比较赚钱的，特别是前几个做出5级鉴定符的肯定能狠赚一笔。不过，目前各服的鉴定符由于竞争太过激烈，大家都在打价格战，一天一个价，现在要练制符也要三思而后行。



网游背后的故事·虚拟富豪

《劲乐团》高手冯少骏

网名：S.J　年龄：19　居住地：上海市

冯少骏是一名高三学生，接触音乐游戏6年，荣获第一、二届上海市EZ2DJ个人赛冠军、《劲乐团》奥林匹克冠军赛中国区总决赛冠军、《劲乐团》奥林匹克冠军赛韩国总决赛个人赛前四名。

■本刊记者 克里斯

“我的时间是这样的，周四白天上课，晚上有时间，周五下午3点半回家。你看怎么安排合适？”冯少骏（S.J）在QQ那头问记者。S.J和记者采访过的网游玩家不太一样，以前网游玩家给人的印象是有大把的时间“浪费”，似乎最不缺少的就是时间。但S.J今年上高三，所谓千军万马过独木桥，这正是他人生转折的重要时刻。最终我们约好了周五下午的1小时采访，而S.J则守时地在约定时间前的几分钟出现。



目前的冯少骏

看到S.J，给人的第一印象是，现在的“年轻人”真有活力，一身休闲的打扮显得记者“苍老”了许多。不过互相聊起来，却还是从彼此都感同身受的高三生活开始的。“现在周一到周六学校都要上课，一般是没时间玩了，双休日有时会跟队里的人一起玩玩，或者偶尔参加一个活动……其实大家都知道，高三那都是血和泪的故事啊……”S.J禁不住要倒苦水。“那这么多天不练不要手生？”记者忍不住问。“我还好，一般不会退步，有时还会莫名地进步呢。”S.J自信地回答。



2005年8月，获得《劲乐团》奥林匹克冠军赛中国区总决赛冠军的冯少骏（左三）与前6名选手合影

S.J现在是《劲乐团》里名副其实的高手，但是和大多数玩家一样，他也是从红白机时代喜欢上游戏的，玩网游也是从图形MUD起步。他喜欢的网游类型一是竞速类的，如《飚车》等，二是MMORPG。“其实这要看是哪个游戏了，以前我玩RO就属于狂热型。不过如果没有好的RPG的话，我还是比较喜欢音乐游戏。”S.J解释说。S.J从玩音乐类街机（EZ2DJ）开始喜欢上了这一类游戏，最终在《劲乐团》中找到了归属感。



对于职业玩家和奖金，冯少骏有着清醒的认识

S.J是从2004年暑假开始玩《劲乐团》的。“是当时最大的音乐游戏网站m-g-z.com的朋友推荐的。开始在韩服，一直玩到国内有代理为止。由于街机音乐游戏与《劲乐团》相当类似，所以以前街机的经验有利于这个游戏的上手和提高。”后来S.J和志同道合的朋友组成了团队，开始在各类比赛中崭露头角。“那么说说你比赛吧。是直接就去比赛吗？平时有没有什么针对性的训练？”记者问。“训练的话也没这么严格，一般就是自己团队的在一起玩，毕竟《劲乐团》没有职业玩家的说法，每个人都有自己的强项和弱点，需要自己去克服。”S.J解释道。“强项和弱点一般就是对Note的处理能力、对速度的适应能力、对手指的独立性要求，还有心态等等，通过训练会减少一些障碍。”2005年8月，S.J和他的朋友去韩国参加了《劲乐团》奥林匹克冠军赛总决赛。谈及这次经历，S.J说：“印象比较深刻的是他们‘超超超热情’的接待和韩国竞技游戏业的发达，还有包括韩国、日本等地玩家与中国玩家‘超超超友好’的相处，体现了游戏无国界的含义。至于大家的水平则是建立在RP之上的。”

对于自己将来，S.J有着清醒的认识，他说：“将来做职业玩家当然想过，但是机会很渺茫。所以还是要好好读书。追求自己的喜好固然是很好的事情，但是在中国想成为职业玩家的概率和中福利彩票相差无几，所以希望大家还是以娱乐休闲为主，搞清楚什么才是对你将来最重要的。”



年轻人，年轻人……

决杀！

——豪放的三英雄

■本刊记者 冰河

来自WCG现场的战报

人族和亡灵族是《魔兽争霸III》中天生的一对冤家，双方无论兵种还是英雄都具有很多相似的特点，步兵和食尸鬼的经济耐用，龙鹰与石像鬼的灵动诡异、狮鹫与冰龙的凶悍杀伤……特别是双方的英雄，都具有将对手的个体单位一举击杀的威猛技能，不过由于亡灵的英雄死亡骑士、巫妖、地穴领主（俗称"小强"）的组合技更胜一筹，一般来说战斗中常见的是亡灵英雄凶猛地追杀人族英雄，而人族则通过山丘之王与女巫部队的减速，加上配合良好的操作围杀对手，鲜见人族出三英雄对亡灵对撼的场面。不过世事无绝对，就在刚刚结束的WCG2005世界总决赛上，中国选手WE.IGE.Sky在与立陶宛选手mTwWinneReseT的对决中使用了罕见的人族三英雄打法，与对手进行凶猛的正面对攻。最终在一场酣畅淋漓的大战中击败了对手，扫清了自己前进的道路，最终一举拿下中国选手在WCG总决赛上的第一个单项冠军。虽然这场争夺八强席位的比赛当时并没有引起太多人的关注，但对于魔兽爱好者来说，这场比赛的观赏性和激烈程度丝毫不亚于随后的任意一场比赛。在此，我们不妨回顾一下这场发生在Lost Temple上的激烈战斗，体味一下SKY夺冠路上的艰辛和激动。

大法师放下侦察之眼，影响比赛走势的关键

Lost Temple（失落的神庙）是中国魔兽爱好者相当熟悉并非常有研究的一张地图，该图地形相对开阔，分矿点和中立据点众多，还有丰富的野外生物和可以供恢复HP的生命泉水，因此在此地战斗经常会出现一些新颖的战术打法和精彩的临场操作。比赛开始后，Sky的人族出现在8点的位置，而ReseT的亡灵大军侵蚀了2点位置的金矿。初期人族采用祭坛→房子→兵营的传统开局，而亡灵则是地穴→通灵塔→祭坛的建筑顺序，值得一提的是亡灵的祭坛建筑时间相对较晚，大概在人族祭坛已经修建了一半的时候才开工，这直接导致了死亡骑士的出现要晚于人族大法师不少时间，结果是习惯进行"三陪"的死亡骑士不可能赶上大法师与野外生物的"第一次亲密接触"。于是拉上几个食尸鬼作陪之后，死亡骑士也直奔4点的分矿而去。同样，大法师在民兵的配合下肃清了10点位置的分矿后，先放下了一座哨塔，然后5个民兵顺利转业，开始抢修分基地。大法师召唤出水元素后向中心地带前进，开始例行的野外锻炼业务。而死亡骑士在肃清了分矿之后放下闹鬼金矿，却不知为什么带着食尸鬼和骷髅在分矿路口来回徘徊，直到大法师连续扫清两处野外生物，前来亡灵的分矿"拜访"的时候，死亡骑士才停止了徘徊，开始与大法师缠斗。在损失了一个水元素之后，大法师理智地选择了回避，同时操作在中间泉水养足了精神的步兵扫清了距离亡灵骑士不远的树魔狂战士等怪物。大法师率先升到了3级，随后又召唤出水元素，在亡灵骑士的围追堵截之下成功摧毁了亡灵分基地一个正在建设中的通灵塔，并顺路在亡灵的主基地里放下了一只眼睛。死亡骑士眼见大法师的不依不饶，明白对手是看上自己的分基地了，在放下新通灵塔的同时，在分基地也升级了一个冰塔。此时人类主基地已经结束了升级工作，Sky在接连放下两个狮鹫塔之后，直接开始升级3级主基地，同时召唤山丘之王加入战斗，看来此战Sky放弃了传统的"火枪手+男女巫"打法，是另有打算。而亡灵主基地的尚未升到2级，只有死亡骑士孤身与敌人周旋。


那边骚扰这边杀怪，谁都别闲着

眼见大法师骑着马远去，死亡骑士带领食尸鬼前往12点位置的分矿弥补


山丘之王来了，跑的了骑士跑不了小鬼


狮鹫也加入战斗了，还是用个回城保险

自己级别上的劣势。与此同时亡灵分基地也敲响了警钟，大法师召唤出2级水元素继续骚扰亡灵分基地。不过在冰塔和食尸鬼的堵截下，大法师虽然再次摧毁了一个在建的通灵塔，但2级水元素和一名步兵也相继阵亡。同时死亡骑士顺利地扫清了1点位置的分矿，并放下了第三个分基地。众所周知，如果亡灵三基地能顺利运转，那么面对蜂拥而至的亡灵重型战斗兵种，人族将处于非常艰难的处境。因此尽管风险很大，但大法师仍旧义无反顾奔向1点位置，阻止亡灵第三个基地的成型。亡灵骑士虽然有心与对手一搏，但看到山丘之王的出现，明白正面对撼没有胜算，立刻不顾被击晕的食尸鬼掉头跑路。但他没有回基地，而是杀进了人族10点位置的分基地骚扰，成功扑杀一个农民之后立刻撤退，顺路还到人类主基地中扫了一眼。只见两座狮鹫塔正闪着幽幽的光。正当死亡骑士正大吃一惊的时候，两只狮鹫一声长啸凌空出世。同时人类第三英雄圣骑士也走出了祭坛，大法师和山丘之王消灭了12点金矿处的怪物，拿到一个天灾骨钟之后也及时赶到，山王的小锤飞出，水元素和两只狮鹫一个齐射，死亡骑士的生命值瞬间变红，不得已只好使用回城卷轴，但正好赶来助战的巫妖却不幸在山王的飞锤和圣骑士的圣光打击下阵亡，人类三英雄的威力初次体现。有了天灾骨钟和圣光支援，人族部队毫不犹豫地奔向了中间的生命泉水，4个狮鹫、5个步兵加上3名英雄迅速将泉水周围的怪物屠戮一空，圣骑士拿到了盗魔杖和生命石，战斗中更具有威力。

ReseT明白己方由于长期以食尸鬼为主要战斗力，目前的兵力已不足以对抗敌人下一步的进攻。于是在已经修建2个地穴的基础上又补充了一个地穴，准备量产石像鬼对抗人类的狮鹫空军。同时两个屠宰场也开始转动，制造雕像车，看来要转型毁灭者。如果操作得好，石像鬼、毁灭者配合英雄将有效地杀伤对方等级低的英雄，在兵力不占优势的情况下顶住敌人的进攻。可惜ReseT的这些举动都被潜伏在主基地里的那只眼睛传回了Sky那里。他急忙补充了一座狮鹫塔，开足马力进行生产，但这次的产品是石像鬼的天敌——龙鹰。

Sky并没有急于对敌人的主基地展开大规模进攻，虽然ReseT的部队转型尚未完成，但在冰塔的防御下，巫妖的霜冻新星对陷入巷战的步兵、狮鹫和龙鹰具有非常恐怖的伤害，因此大法师带领部队在泉水处稍事修整后，顶着ReseT的骚扰先扫平了亡灵在1点位置的分基地，然后又将战火转移到11点金矿处和离分基地不远的地精实验室的怪物，一方面为下一步建立第三个基地做准备，另一方面也可以让刚刚加入战斗的圣骑士升级。这段时间里ReseT的石像鬼和毁灭者尚不足以对人类英雄形成压制性打击，不过石像鬼部队也在人类主基地的门口集结成型。此时大法师等人刚刚结束了实验室的战斗，量产出的龙鹰则在家中警惕地注视着门口的大群石像鬼。如果ReseT率领石像鬼和毁灭者杀进人类主基地，虽然不能造成致命打击，但留守的5只龙鹰和众多农民必将损失惨重。可惜ReseT犹豫一阵之后，掉头奔向了旁边的中立商店，开始野外锻炼。就在战斗正酣时，5只龙鹰赶到，瞬间套住了5只石像鬼，随后人类三英雄带领人马气势汹汹杀到，双方终于开始了第一次正面大规模对抗。此时SKY的兵力是5头龙鹰、5只狮鹫、1个骑士，英雄为4级大法师、3级山丘之王、2级圣骑士，ReseT则有8个食尸鬼、5个石像鬼、2个毁灭者、1辆补血车，英雄为4级死亡骑士和2级巫妖。配备了腐蚀之球的巫妖果然凶猛，在霜冻新星和毁灭者的打击下，以4个石像鬼的代价全歼5只龙鹰，而毁灭者在战斗伊始就吸干了圣骑士的魔法，使得圣骑士没有在战斗中形成有效支援。虽然山丘之王和圣骑士追得死亡骑士四处逃窜，但在食尸鬼的掩护下，死亡骑士还是幸存了下来，并配合巫妖把山丘之王打成重伤，不得不回去修养。ReseT不顾己方石像鬼伤亡惨重，在新加入的3个石像鬼掩护下追进人类主基地，誓要击杀威胁极大的山丘之王，双方来回拉锯，ReseT最终得手，但石像鬼全部阵亡。Sky虽然牺牲了山丘之王，但圣骑士也升到了3级。重要的是此时人族的3个金矿都运转良好，而亡灵只有两个金矿。虽然双方的损失差不多，但发展下去，显然Sky占据了优势。

ReseT当然明白自己在资源上的不利局面。因此整理部队，转型蜘蛛+毁灭者意图压制对方的空军。部队成型之后奔向了12点位置的人类分矿，5个毁灭者、4个蜘蛛加上英雄轻松地将分基地拆成废墟，并在1点钟位置再次建立起自己的分矿。令ReseT意外的是Sky并没有赶回来救援或骚扰，而是带着复活的山丘之王将剩余可以猎杀的野外怪物清扫一


死亡骑士跑了，三个英雄还抓不住你巫妖？

空，不但继续增加山丘之王和圣骑士的经验，还获得了诸如水晶球、速度之靴、天灾骨钟、恢复药水、卡嘉长笛等诸多宝物，为下一步战斗攒足了装备。同时人类主基地中三座狮鹫塔继续量产龙鹰。丝毫不顾忌对方转产蜘蛛的威胁。仔细观察才发现，Sky的龙鹰已经达到3攻3防，而ReseT的蜘蛛和毁灭者都是1攻0防。在科技上占据绝对优势的Sky正在酝酿对敌人的最后一击。与此同时ReseT对此一无所知，只在主基地和分基地之间来回巡逻，防备Sky的突然来袭。

经历一阵寂静之后，ReseT感觉到形势不对，特别是己方主基地上空



龙鹰先出击，不过有些轻率了



有骑士们一马当先，蜘蛛和巫妖纷纷阵亡

的阴云忽然被一阵闪光扫开，他断定Sky一定在进行MF并拿到了水晶球，于是迅速向一直没有涉足的6点钟金矿进军。他的判断没有错，SKY已经在这里建立起了新的分基地。可惜就在ReseT动手之前一刻，Sky提前袭击了他在12点位置的分矿，双方谁都不肯救援，拼命要先消灭敌人的分矿。关键时刻Sky升级到3攻3防的部队显示了威力，先于ReseT完成任务，然后传送回城救援，此时ReseT刚刚将Sky的分基地拆了一半。看着基地上出现的蓝色光晕，ReseT只好无奈地使用了回城卷轴。

Sky当然不会给对手以喘息的机会，立刻率领部队追击敌人主力。双方在亡灵主基地门外遭遇，最后的决战到来了。Sky的14只龙鹰和3个骑士一拥而上，虽然ReseT的5个蜘蛛连续网下对方的龙鹰，但Sky的剩余部队和英雄有效地将亡灵部队一步步向后压迫，加上科技上的领先优势，己方没有遭受多大的损失。ReseT试图在基地门口借助高坡优势阻止人族的进攻，但有天灾骨钟和圣光的支援，Sky的地面部队硬是在混战中杀出一条血路直冲巫妖。在山丘之王和龙鹰连续点杀了3只蜘蛛和巫妖之后，ReseT终于放弃了正面对抗，开始败退。Sky则抓住机会冲进ReseT的主基地，先摧毁了祭坛阻止巫妖的复活，然后不顾ReseT的全力阻截，拆掉了所有的蛛网塔。ReseT大势已去，但仍旧操纵蜘蛛和毁灭者一点点消耗SKY的空中部队。不过没有巫妖的支持，死亡骑士注定无法和对方的三英雄对抗，山丘之王回手飞锤，众人一拥而上就把死亡骑士的生命值打成两位数。再也无力作战。随着3名骑士和3级水元素将ReseT的主基地打成一缕白烟，ReseT无奈地敲出了"GG"。Sky在这场十六进八的比赛中抢得先手，最终以2：1击败ReseT成功晋级。



摧毁亡灵的祭坛，巫妖再也不能出来害人了

赛后分析

LT作为魔兽比赛的常用地图，常用的战术变化基本已经为众多选手所熟悉。但此次Sky没有拘泥于"火枪手+男女巫"的传统打法，而是利用自己良好的双线操作，在使用步兵侦察和MF的同时，将很少用于骚扰的大法师派往敌人的分基地，牢牢牵制住了ReseT的死亡骑士，使得自己在骚扰和压制上占据了先手，取得了资源和级别上的优势。特别是初期拾取到的侦察之眼，使Sky在ReseT部队转型时得以洞察先机，有针对性地进行了布置。面对ReseT中期缺少对空力量的弱点，SKY果断放弃火枪手，直接升级3级主基地，出三英雄，转产龙鹰+狮鹫的空中部队，配合山丘之王一举击杀对手的巫妖，迫使对方龟缩屯兵。随后利用这段宝贵的间隙带领英雄四处MF，提升自己的级别。虽然在第一次正面大规模对抗中，由于龙鹰过早出击，优势兵力下的对决没有获得胜利，还牺牲了山王，但三英雄的优势让Sky可以继续进行MF提升级别，并获得众多重要宝物。最终在资源和科技的优势下，正面击溃ReseT的大部队。反观ReseT在比赛中初期一直未能利用操作捕获或逼退大法师，级别上处于劣势。随后在侦察上输了一筹，未能得知对手发展空军的意图。在付出惨重代价之后才将局面扳回。但在进攻Sky的主基地之前，虽然有足够的资源，却没有在身边的中立商店中购买一个群补，为已经伤痕累累的石像鬼恢复生命值。结果尽管不惜代价围杀了山王，但石像鬼损失殆尽，还让Sky的圣骑士升到了3级。错过了唯一有可能翻盘的机会。此后战力足够的情况下也没有果断MF提升巫妖级别，获取宝物，导致最后一次对抗中巫妖被秒杀，彻底失去了对抗人类三英雄的可能。在初期、中期、后期3个阶段中，Sky的领先优势其实并不大，初期的级别优势、中期的资源优势分别被ReseT一点点挽回，但前期和中期的积累很重要，Sky在后期形成科技优势的时候，ReseT再也没有了翻盘的机会。两次大规模的战斗都是Sky正面硬撼对手，不惜代价遏制住巫妖的升级。ReseT的意识和操作并非不是一流水平，但在Sky很少出现漏洞的战术和操作下，始终棋差一着，最后郁闷地输掉了比赛。仅从本场比赛中Sky体现出的水平来看，他已经充分表现了君临天下的气势和思路。唯一缺乏的不过是多一些磨练而已。

WCG星际争霸

——坚定不移的决心

■本刊记者 Sir William

11月20日，新加坡Suntec City中心，WCG2005世界总决赛赛场。中国选手王伟（SoZ.stop_storm）远远地看着半决赛中2：1击败自己的韩国选手ForU走上舞台，奔向属于自己的冠军；再看


王伟的虫族出现在11点方位

看身后，空荡荡的比赛区里除了裁判和对手，几乎没有什么观众。

4天来王伟和战友浴血搏杀，同行的PJ（沙俊春）和师兄Phoenix66（庄传海）已被淘汰，自己在先输一场的情况下连续战胜了英国、德国、菲律宾、捷克、委内瑞拉和拉托维亚的冠军选手，以6胜1负的战绩昂首出线，并辗转挺进四强。这已经是中国选手历年WCG决赛星际项目单人的最好成绩，但战斗并未结束。

王伟默默地转身走上了战场，瘦小的身影挺得很直，但掩盖不住疲倦的神色，远远看去颇带有几分壮士断腕的悲壮。澳大利亚选手Legionnaire将和他争夺铜牌。

地图是WCG Azalea，storm在11点位置，采用的是9农民→宿主→血池的保守式开局，对手则在4点位置布下神族基地，并且在咽喉要道放下水晶和两座兵营，封锁了道路，防止可能出现的6狗快攻。此时storm的宿主正分别向地图的右上角和左下角飞去。显然，Legionnaire凭经验判断出了storm的所在，并且做好了对抗虫族rush的准备。不过显然storm无意快攻，就在对方两座兵营竣工的时候，storm的气站和血池已经成功运转了起来，并着手建造第一座分矿——他在速度和经济积蓄上占了并不明显的上风，Legionnaire


神族堵住了咽喉要道


气矿和血池已经完工


干掉侦察兵

此时的气矿上还空空如也，毕竟两座兵营消耗的资源太大了，气矿的建设只能延后。在气矿上的领先使得虫族在随后比赛中多了许多变化的可能，尽管目前看来还不是太明朗。


第一波试探性攻击


神族初具规模的部队


偷偷放下兵营和水晶


第二波攻击


拼命速攀科技

Legionnaire的农民不出所料地探到了storm基地的方位，迎接它的是6条凶猛的小犬。在17人口的时候澳大利亚人仅仅只有一名狂热者，还没有开采气矿，此时的他并不紧张，因为脆弱的小犬不成气候。不过坏消息传来了：storm的看家狗没有放过对方的哨探，一阵乱吠之下，神族农民化为了青烟。

先期的8只小犬看到神族的防御光塔尚未完工，果断地开始进攻神族兵营，此时Legionnaire立刻拉出狂热者进行骚扰防御，同时双兵营开始疯狂出兵，准备应对随之而来的狂攻。随即光塔完工，击杀两条小犬，而试探性交锋中storm也差点杀掉1名狂热者。第一波攻击无功而返后，8只小犬飞奔增援，而神族的气矿也正式开工。看到目前的兵力尚不足以打开局面，storm连忙着手开采第三片分矿，力图将目前的经济优势迅速转化为兵力优势。Legionnaire则放下了龙骑塔，为下一步制造空军弥补狂热者的战斗力做准备。

双方进入短暂的相持。Legionnaire在1点位置偷偷建造了水晶，随后又放下了一座兵营；storm虽然没有察觉，但通过宿主的移动探明了地图右下方的大部分区域都没有神族的影子，他开始感觉到力量天平的倾斜。虽然对手在1点位置修建了兵营，但己方小犬监视的位置没有发生根本性的变化，只是多了一个防御塔。而深入神族主基地的宿主发现了已经开工的空军基地，这说明Legionnaire的海盗船即将出现。于是storm果断地开始量产刺蛇，希望抢在敌人的空军形成战斗力之前消灭敌人的地面部队。澳大利亚人在过分平静中察觉到了一丝危机的气息，指挥


不能再拖延的rush

自己的狂热者小队消灭了门外虎视眈眈的小犬，不过出击的5个狂热者中有3个已经红血，基本失去了战斗力，空气中似乎已经嗅出了血的味道。

Legionnaire知道自己在干什么——建造航母基地，并速攀科技保持地面部队的战斗力，以期形成空地一体的兵种优势。正当他努力改良狂热者的攻击力和速度时，storm囤积够了足够的力量，拉开了进攻的序幕，刺蛇和小犬混编的第一梯


第二座气矿投产

队逼近了神族的先头阵营。对方也开始补充修筑防御塔，意图凭借11名已经完成1攻和提速的狂热者、4个光塔和兵营堵口顶住storm的虫海，为自己的空地立体部队整编完成拖延时间。与此同时，已经出炉的海盗船开始四处猎杀漫天游荡的宿主，力图牵制storm。

机不可失，失不再来！随着大批的刺蛇孵化成型，得到足够保护的第二座气矿也开始提供能量，于是源源不断的刺蛇和小犬蜂拥而至。Legionnaire指挥一名偷偷溜出的暗黑圣堂武士冲进storm的分基地，意图转移其注意力，以赢得喘息之机，但他的牵制计划失败，storm依靠早先在基地里修建的地刺塔，加上及时赶到的宿主将暗黑圣堂一举击毙，自己仅损失

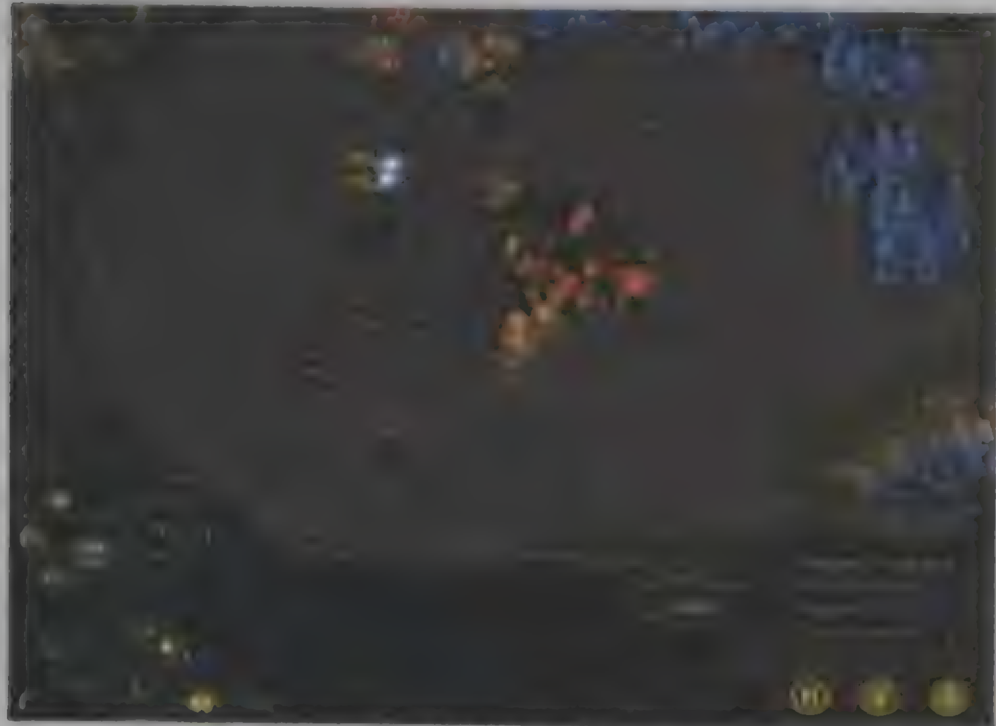
了一个宿主。Legionnaire急忙将1点位置的3名狂热者调出，进攻虫族的第三座分矿。将分矿的所有虫子消灭后，狂热者敢死队仅剩一人，而且重伤，不久就被增援的刺蛇消灭。


storm和Phoenix66

猥琐流！几次交火之后，storm已经判断出了对手的战术意图——对方更愿意把局势拖入后期，利用科技和机动性上的优势一点点消耗掉虫族的有生力量。中国选手果断地把赌注押在了疯狂的地面进攻上。虫族对神族在中期的劣势尽人皆知，所以前期的连续压制几乎是通行的克敌手段。当看到对手的空军攻击己方宿主之后，storm知道不能让这个狡猾的老外再有发展的机会了，如果让他熬过困难时期，速攀科技成功，那么成了气候的航母、海盗船和金甲虫会对虫族分散的基地造成毁灭性的杀伤。而此时如果转型飞龙和自杀蛾已经没有足够的资源和时间，不能等到对方在地面隘口的防御形成体系，否则进攻伤亡惨重不说，中期空投部队几乎就是自取灭亡。storm从宿主的探路结果判断出Legionnaire还没有开采任何的分矿，立刻下了决心——

不惜一切代价将rush进行到底！

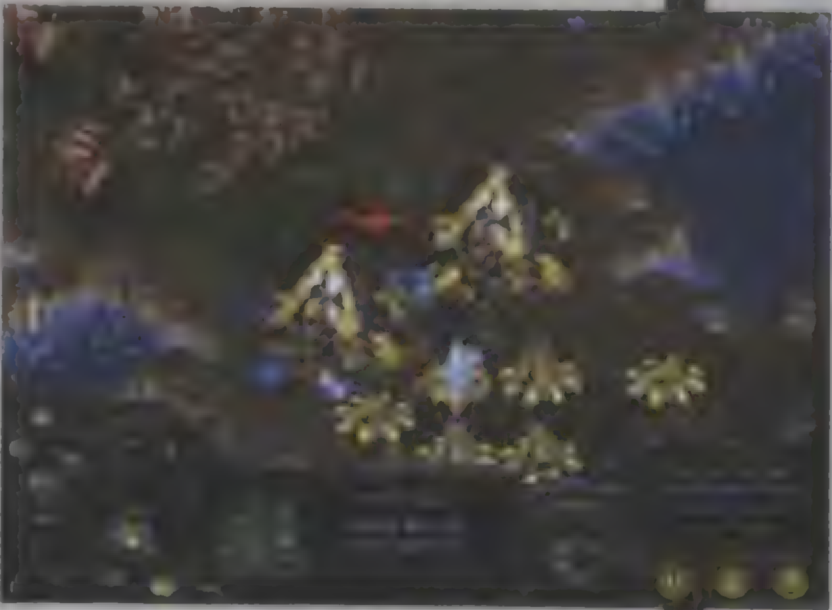
刺蛇方阵此时已经升级了射程，于是立刻对着神族的兵营开火，在引出门口的狂热者之后小犬凶猛地扑了上去。尽管Legionnaire不断地控制部队一一后退，希望借助光塔顶住这波攻击，但刺蛇依靠频繁的迂回闪避光塔的攻击，在充足经济的支撑下，storm损失了一队刺蛇之后打掉了所有的狂热者和3个防御光塔。两座兵营顿时淹没在铺天盖地的毒液之中。随着路口的敞开，Legionnaire仅有的一个光明圣堂连心灵风暴都来不及施放，就仓皇后退。Legionnaire慢了一步，虽然大批农民赶往战场，试图修建更多的防御塔缓解压力，可惜为时太晚，前往神族大本营的道路打通了，在拥有了区域的纵深之后，storm也打开了胜利的大门。


打掉骚扰者

storm再没有丝毫的犹豫，指挥刺蛇大军挥戈直进，冲进了Legionnaire的主基地。里面没有任何的防御，一切单位在虫族的海洋面前都显得那么脆弱，仅存的光明圣堂象征性地施放了一次心灵风暴之后，便没有更多的办法。"GG"的字样让王伟长出了一口气，此前他已经输了一局，顽强和敏锐让他再次扼住了命运的咽喉。

本场比赛中storm（王伟）称得上嗅觉灵敏、决断果敢。比赛前期的地形试探中，他依靠对地图的理解和良好的宿主控制发现了对手的意图：在Legionnaire依靠海盗船、暗黑圣堂武士和3名狂热者进行骚扰时，storm不仅没有迷失主攻的方向，顶住了骚扰之后反而更加下定了地面rush的决心。因为他没有理由在信息获取和骚扰对抗全面占优的基础上把战火延伸到中后期——那样无疑是自取灭亡。虫族的果断速推是扬长避短的合理选择，而且storm在最艰难的时刻冷静分析、从容应对，都是自身实力的最好体现。特别是地面进攻的良好操作和连贯节奏，保证了成果的最大化，也为他带来了该局的胜利。之后的比赛中，storm在第三局中犯了第一局的错误，没有能够扩张人口，并且未顶住对方不断打击宿主的骚扰，在关键的消耗战中把优势拱手让人，最终屈居第四。但本局比赛已可充分证明，storm完全有能力，有资格站在WCG最顶尖的前4名选手阵营中，这是对他最大的褒奖。


防御体系构筑中


大军压境


狂攻


荡气回肠的突破


摧毁

纵横陆海空

——被游戏记载的军队故事

■游侠 小龚



大家对昔日里那些叱咤风云的英雄部队还留有印象吗？



一些由普通人组成的部队以生命和热血在战争史上写下了不朽的篇章

红一纵队参与了二战中最重要的登陆战

《猎杀潜航》的战役也改编了不少真实事件

击沉敌舰会给士兵们带来极大的精神鼓励

注重真实的《猎杀潜航》

许多时候，我们的注意力都放在这些铁疙瘩上，而忽略了在里面的一个个普通人

飞虎队翱翔在蓝空

起飞，投入战斗

击落敌人的战机

永远的洛里特山谷（中）

■北京 天使暂时离开

前文简介：在《神怒》这个游戏中，西番莲总是被一群卑鄙的玩家拦截、PK。她下定决心要摆脱困境，得到任务需要的道具。

西番莲睁开眼睛，窗外依旧是一片星空。她看了看闹钟，凌晨4点。她在床上翻来覆去，好一会之后终于放弃了无聊的举动，披衣下床，进入游戏。这回她打开了早已被屏蔽的公聊频道，看着里面的人说话，以确定卑鄙的人是否在线。她还是计着接红园帜这个任务。

在神和村落里打了几个转后，西番莲数了数自己在沉默大陆的积蓄——有700多金子。她前往二手市场卖掉了大部分积攒和所有抢到的物品，凑够900金子，买了3枚"隐密果实"。这3枚果实能让她在24分钟之内隐形，不被任何人发现，也不会被任何人攻击。当然，她除了走路、交谈和拾取之外，不能有其他动作。这种特殊效果并非只有精灵女猎手才能做到，是为了帮助玩家迅速通过敏感地区特别设定的。如今她内身那得来不易的金钱之后，西番莲开始谨慎地计划着自己的行动。

悄悄地离开神和村落，西番莲闪电般地卸下了迷宫果实。出口人很多，名字叠着名字，人挨着人，根本来不及分辨他们当中谁是居心叵测者。游戏外的西番莲加了件衣服，然后平静地喝了口水，精灵女猎手急匆匆地向洛里特山谷。

山谷里曲径蜿蜒，静悄悄的，不时传来鸟鸣和虫声，路上的小草和小花有规律地摇曳着，因为定时有风吹过。路上只能看到零星的人在行走，西番莲心中暗自庆幸，看来选择这时候上线果然没错。

山谷上方是不散的浓雾，遮盖着半截山体，没人知道在浓雾上头还有些什么。女猎人全神贯注地行动，一直来到之前经历惨痛遭遇的青青森林。林子里几乎没有人，西番莲在巨大的树木间转来转去，一边躲着怪，一边寻找猎红的树，偷不巧，树上的果实都消失了，树上所结的因为精灵没有采摘技能，只能干瞪眼。她开始焦躁，同时警惕地留心周围的动静。终于，果实掉下来了，西番莲大着胆往两路上前去。可就在她猎红帜标准备的同时，视野范围内忽然出现了一个鬼鬼祟祟的家伙，边走边四下打量。西番莲盯着他的头顶，显出的名字让胆小的西番莲浑身一哆嗦——"卑鄙之人回来啦"！完了。

屏幕右上角的时钟单调地倒数：00:22，00:21，00:20……眼看着隐果解除时间一分一秒地逼近，青森林里的鸟儿还在婉转以鸣地叫，西番莲几乎要急疯了。在组队频道和系统频道中，……一棵大树后面的枝桠比较密，……不住地做出了挑衅的动作，……不可耐的样子。传播频道之人抓住了救命稻草——他居然冲上天了。有时候退缩就意味着可以偷的，西番莲又开始冷静起来。

时钟显示00:00，隐形消失了。

西番莲不再去理会时钟，一来到枝桠上，视角立刻变了：眼前凌乱的枝桠一左一右，错落有致，形成了一条“路”。心情大好之下，眼前纷繁的叶子似乎都变成了一个个欢快的三角形，在翩翩起舞。在这个美编的眼睛里，三角形甚至已经不是绿色的了。她定了定神，擦干手里的冷汗，靠在椅子上等着急促的[illegible]战兢兢，占据了主要心态，担心害怕早不知哪儿去了。“弄不好还找到了传说中的隐藏地点，能搞到极品装备呢！”她甚至有点得意。

洛里特山谷的树木是不能攀爬的[illegible]起跳——绝对不能前功尽弃，已经[illegible]法也不是百试灵验的。

[illegible]角看不到正下方，也看不到正上方[illegible]接就可走过去了。

浓雾的上面，是一片五彩的天空。白云清风，异常清爽；两边的山峰连绵不绝，都是深碧色的。在[illegible]的女猎手半截身子埋在云气之中，[illegible]泳。西番莲自己也笑了起来。

[illegible]两下，没反应。怪了，难道不是NPC？

“您好，请问这是什么地方？[illegible]”

“不是，你弄错了。”很平淡[illegible]

“[illegible]……[illegible]……不是NPC[illegible]

[illegible]NPC了？”[illegible]

“[illegible]”西番莲的戒心上来了[illegible]教训。

“一[illegible]和你一样，”看来也是个玩家了。但是为什么没有名字[illegible]皮上来搭讪。

“您在这儿干什么？”

“我只是在这儿坐着。”很平[illegible]

“对不起，我为我的唐突向您[illegible]

“可是，我什么都看不见……”西番莲[illegible]

“……我记得，《神怒》这个游戏里面，洛里特山谷是没有第二层的。”

[illegible]

“现在不止有了第二层，而且[illegible]这里……”

“也没错，这里是我创造的世界。”

天哪，这话可是掷地有声，让[illegible]“真了不起……请问《神怒》是您做的？”

“不是，呵呵。我只是无意中发现了洛里特山谷上层这个没有被开启的空间，然后创造了现在你看到的这个世界。”语气词的出现使内容看上去很轻松，对方对西番莲[illegible]识的西番莲忽然觉得，自己可以从一个[illegible]

“我认为，游戏里一般会预留下一些地方，以备版本升级或者出[illegible]

“[illegible]特山谷的上层，也以为是在脚本上[illegible]有与任何程序接口连接，也就是说，这里是一个被游戏主程序抛弃了的死角，于是我把它利用了起来。”

“[illegible]死角色彩和生气。”西番莲很佩服[illegible]一个游戏公司以外的人发现并进行[illegible]

“过奖了，我只是把这个地方[illegible]微的迷惘随即就被其他想法所掩盖了。

“[illegible]

对方显然迟疑了一会。“‘凌云竹’是我在游戏里注册时的ID。现在我已经不用了，不过你可以这[illegible]

凌云竹？如此清高，根本就是[illegible]

“[illegible]不能给我弄几件极品装备或者奇货可居的物品？”西番莲打完这句话，在即将按下回车键的时候停住

了。[illegible]贸然开口会让自己的格调变得很低。[illegible]历，逐渐确定一个模糊的概念。

“对了，我被卑鄙会的人[illegible]的时候，是你把我救出来的？”

“小事一桩。我碰巧看见了，于是就帮了你一把。”

“你只是把我弄回了祥和村落，但是只要我来到洛里特山谷，[illegible]一下。他们不止和我过不去，还刁难许多新手。”[illegible]新手连在了一起。

[illegible]是GM和游戏运营商该做的事，和我没有关系。”

[illegible]界里本就没有什么严格的制度和法律，只有强弱之分。何况，你已经[illegible]的人还不止我一个。”

[illegible]端》里也写过：神不是为个人的欲望工作的。自己的事情自己努力，何况现实中并没有神。”

凌云竹的回答让西番莲先表示了[illegible]己当成神了。臭男人是不是都这样，有那么一点三脚猫的本事就爱[illegible]免把思绪和先前的迷惘联系在了一[illegible]有什么心事。

软钉子碰得当然不是很爽，西[illegible]游戏时间用在单纯的聊天上更是她所不愿意的。于是问凌云竹：“认识你很高兴。我困了，要下线了。[illegible]”

“你只管退出游戏吧，等你重[illegible]”

“那怎样才能再见到你呢？”西番莲强打精神，力图保持得到意[illegible]

“……我几乎每天晚上都在[illegible]”

“这恐怕行不通，卑鄙会的人[illegible]很贵，我现在已经没什么钱了。”[illegible]误，现在的她可没想向凌云竹索要钱物，她的兴趣暂时还不在这个方面。

[illegible]说了，你只管来。只要你进入山谷，他们就打不着你。进入山谷以[illegible]”

“好的，那我先走了，谢谢你。”[illegible]

[illegible]态中拉回来。西番莲“哎”了一声，[illegible]Photoshop[illegible]

“今儿你怎么了？整个人都不[illegible]”

[illegible]

[illegible]

[illegible]戏后，再进入时果然回到了祥和村落，而且身上的东西也没丢失一[illegible]竹的个人世界对她产生了莫大的吸[illegible]

[illegible]想要说服自己，网络游戏中的萍水[illegible]里特山谷的上层，是凌云竹创造的空间。那原本是属于他或她私有的[illegible]

很奇怪，在网络游戏中的感受[illegible]戏最吸引人之处吧……

吃完饭，西番莲第一个洗澡，[illegible]

[illegible]录游戏。不少玩家看见身为商人的她，纷纷凑上前来要求交易，一下子弄得西番莲鸡毛鸭血，分身乏术。[illegible]同是兄弟的份上，拉我一把吧……”

“呸，谁和你是兄弟，姑奶奶可不好这口！”西番莲自己都笑了。[illegible]她没有忘记去购买虚空果实，因为上次的教训实在创深痛剧，自己再也不敢造次了。

前往洛里特山谷的路上，西番莲跟着人流往前走，又提前把对话框调了出来。现在她倒不怎么怕了，不知为何，她很信任凌云竹。

[illegible]洛里特山谷，玩家逐渐分散，女猎手身边的人也开始减少。卑[illegible]人仿佛事先说好了一样，“哗”地[illegible]

“小妞，上次让你”，[illegible]，因为女猎手突然在屏幕上消失了，这句话便没有出现在屏幕里。[illegible]

“[illegible]，西番莲已经掉线。”[illegible]

另一名术士也说：“我的[illegible]也没有落空。”

[illegible]：“见鬼！见鬼！[illegible]”

洛里特山谷的顶层，西番莲站在凌云竹旁边，看着卑鄙会的人[illegible]，开心不已。现在脚下的山谷[illegible]，一点[illegible]都没有，这自然是凌云竹调整了游戏设置的缘故。

“看看，这些人多么[illegible]，明知道游戏的[illegible]屏蔽了很多敏感字符，他们还要[illegible]骂人。”

“唉……语言不是这样用的……可惜啊，可惜。”凌云竹[illegible]了一句。

“‘生命就是一条大河’，这句话充满了哲理，不是人人都能有和[illegible]的理解啊。”西番莲想起了凌云竹发给她的“暗号”。

“所谓各花入各眼，[illegible]什么人说什么话吧。”凌云竹回了一句。

“你的意思，就是说我有了[illegible]的世界，你才和我说话咯？难道你没和这游戏里的其他人说过话？”西番莲有点奇怪，凌云竹[illegible]？

“算是吧。”凌云竹不说话了。

西番莲很不服气，但也有点[illegible]，沉默了一小会，她再次发问。“[illegible]，不觉得无聊吗？”

“为什么会觉得无聊呢？正如你刚才看到的，每天我都能看到很多有趣的事情，而且我不会因为[illegible]在30分钟后被踢出游戏，很自由啊。”凌云竹的回答里透着一丝得意。

“等等，你刚才说的，是有趣的事情？”

“难道不是么？看别人做任务、交谈、打架、扮人妖、泡妞、[illegible]，多有意思啊！”

“PK[illegible]，”西番莲感到不快，[illegible]有PK上瘾的人，[illegible]了被别人PK的玩家。

“存在就是合理啊！而且我见过很多人[illegible]：‘PK是一门艺术，不要玷污了神圣的PK！’哈哈，你看，多有趣。”[illegible]充满了调侃，西番莲实为不解，[illegible]是在嘲笑那些胡乱PK的人，还是在嘲笑不懂PK的[illegible]？有一点是可以确定的，凌云竹不置可否的态度，刺伤了西番莲。或许是她自己过于敏感，但女人天生就是敏感的。

“你认为有意思，不过是因为你置身事外，何况你有通天的本事。”西番莲[illegible]回应。

“可能吧。不要忘了，这里本身就是中立区，发生什么都不稀奇。再者，我又不是没有帮助过有需要的人，你们也不能指望我每天来这里就是专职助人为乐的。”

这话描述的是事实，让西番莲无话可说，她也不想第二次见面就吵架。气馁之下，她闷闷不乐地发问了：“也就是说，我想改变自己的命运，[illegible]55级以上，然后去找一帮人，以血还血，以牙还牙；要不，[illegible]洛里特山谷来。但是，游戏不可能只有这两种选择吧！”

凌云竹淡淡地回答：“其实，很多人[illegible]这种遭遇的时间和方式。过了之后，多半不会把这种事情放在心上。”

西番莲不说话了，看着山谷下的世界，[illegible]，数不清的玩家在PK，[illegible]。但她仍然觉得卑鄙会的人[illegible]。现在，卑鄙会的人正在[illegible]帮助的那两个小毛贼，那两个玩家估计还是孩子吧——游戏和生活都一样，就像一条大河，河里充满了[illegible]，让人无法抗拒，[illegible]，勇气可嘉，可惜勇气带来的并不都是好的结果。

“卑鄙会的人”，凌云竹似乎看穿了西番莲的心思，“[illegible]饱受欺负的。现在，也只是在索取一种平衡罢了。某一天他们也会厌倦的，要不，总有一天报应不爽。”这种话怎么看怎么像自我安慰，显示器前的西番莲不以为然地冷笑一声：要是每个人都是凌云竹这样想法，那这个世界上[illegible]不平？

于是西番莲很干脆地问：“如果报应不爽之前，他们就离开了这个游戏，或者这个游戏停止运营了，[illegible]到他们头上呢？”

出乎意料的是，凌云竹没有说话。

西番莲等得不耐烦了，“上帝，你回答我呀。”

屏幕一白，等西番莲反应过来的时候，她已经回到了祥和村落。大惑不解之下，[illegible]村落之前自己做的事。没发现有什么不正常的举动。也许是游戏服务器的Bug？西番莲拔腿就往洛里特山谷跑，入谷后立刻发出了暗号。但女猎手并没有被送到山谷顶层，很明显，凌云竹不在游戏里了。卑鄙会的人看见了她，如获至宝，法术和攻击[illegible]，连服用虚空果实的时间都没有。不[illegible]，西番莲又[illegible]了Reset大法。

“我做错什么了？难道刚才的那句话碰到他痛处了？假如是，那为什么他会如此忌讳？”[illegible]让自己百思不得其解。

西番莲随手打开了Winamp，躺在床上消磨时光。熟悉的手机铃声响起，是男朋友打来的。心不在焉[illegible]，男朋友[illegible]，[illegible]，西番莲[illegible]自己理亏，忙不迭地连哄带嗲，让线路另一头的人安安分分地说了“拜拜”。

[illegible]的手机屏幕里映出西番莲的脸庞，带着凭空的茫然，灰蒙蒙的，五官[illegible]，[illegible]。

（未完待续）



"乾坤一技"栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，一经采用稿酬从优。各路高手请多多捧场，来稿请发至：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《帝国时代III》《雷神之锤4》

《侠盗猎车手——圣安地列斯》个别关卡简易过法

■北京 Pal

75：Green Goo

此关还是有一定难度的，因为敌人很多，目标还在3个箱子中的其中一个里，而且对于新手来说火焰飞行器并不好控制。其实在程序设定中，目标物总出现在被打破的第3个箱子里，我们可利用这一点。任务开始后笔直飞向列车，在遭遇之前落在车站屋顶上瞄准，在列车经过时完全可将3个箱子全部打开。这时目标物就会出现在列车尾部的箱子中，不要犹豫了，飞过去拿了就走，根本费不了多少血。飞回机场后任务轻松结束。

94：Vertical Bird

此关中潜入与夺取战机都不难，难就难在与其他3架飞机空战。这时我们就要利用游戏中并不优秀的寻路系统，驾驶战机飞向航母旁边的大桥下保持高度并不动，用不了一会儿对方3架飞机就全撞毁了，这时就可去轻松炸毁目标船。在任务最后会遇到麻烦，战机很难开进那个小机库，而且又有风，这时就要用到GTA系列经典的推车大法，不过这次是推飞机，比汽车还好推。进入机库，任务完成。

《侠盗猎车手——圣安地列斯》帮派战争心得

■北京 Pal

在帮派战争中最重要的就是地形，拥有良好的位置就已胜利了一半，例如在喷漆任务中需要爬上2楼楼顶。如果该处没有低矮房屋，那长而窄、没有过多路口的街道也是很好的选择，只需注意始终与敌人保持距离即可。如果找到只有一个出入口的地方也可以，找辆车挡在门口就可轻松胜利。还可利用寻路系统让敌人全卡在一处动弹不得的地方。总之，不要让自己多方向暴露在敌人枪口下是最重要的。

在帮派战争中武器的地位不是很重要，因为敌人掉的AK多得几乎拣不过来。建议多准备手雷或C4，尤其是前者，因为在对付被卡住的敌人时总被墙隔开，枪打不过去，而扔颗手雷就解决了。

最后还有些注意事项。与敌人的距离不能过远，否则因寻路系统的问题他们会向反方向跑，如果太晚追上去会因为离开该地区过远而失败。还有千万不要带帮手，首先他们也会像敌人一样被卡住，或根本跟不上玩家的行动；第2当你远远地向敌人开枪时，他们会主动站到你的枪口前并愉快地跟你聊天……

NBA Live 06雇佣人员配备心得

■陕西 默子

本作的王朝模式下可自己雇佣助理教练、队医和球探，不用再花点数去训练和探寻了，不过每年在这方面花的费用却是固定的，不能超过。怎么才能达到人员的最优化配置呢？其实很简单，那就是队医和球探都雇最便宜的，然后看剩多少钱，最好能雇3个助理教练，一个进攻A以上、一个防守A以上、一个运动体形A以上，这样的好处是可同时训练3名队员或同时训练一个队员的3项指数，尤其是新秀，被训练一下就知道有多爽了。如果队医雇最便宜的会使受伤球员恢复很慢，可在王朝开始时把模拟受伤关掉，但队医也不能不雇。球探更简单了，最好是不怕麻烦地自己多查几次或干脆别管这一块，反正得了冠军也选不来什么人。

《刀剑Online》竞技世界力妖心得

■北京 紫炎

在《刀剑Online》里打混一年有余，唯独钟情妖族。不为别的，就冲那体形和那力量——绝对爷们儿。不过，虽然发现和笔者有相同想法的人很多，但实际上真正去练一个力量型妖族的人是少之又少。总的来看，不外乎是因为力妖很难穿上极品装备，在竞技上会吃亏不少。不过，看完笔者的经验之后，相信你对力妖的看法会大有改观。

力妖的装备和加点

既然是力妖，自然以力量为主，所以注定装备的选择上有很大的限制。笔者的装备选择50级3洞地煞衣服。记得装备洞越多越好，最次也要两个洞的，加上头盔，基本的防御就可得到保证了。武器方面，选择所能使用的总攻为最高，尽量找极品，有钱的话可考虑自己合成，多加些附加伤害的属性，保证攻击力在同等级的种族里排名第1。加点和装备息息相关，筋骨加到可穿上地煞衣服就够了，体魄随着头盔的要求走，其余的尽量都加在力量上，不然叫力妖就有点名不副实了。

力妖的技能选择

不少妖族都在洗“蛮牛撞”这个技能，其实这个技能用来躲破绽是很不错的，拿不准对方破绽时用“蛮牛撞”很容易解决问题。相对于容易被忽视的“蛮牛撞”来说，“破坚”是备受重视的技能，然而最能发挥“破坚”威力的还是要把“破坚”的技能加到7以上。

力妖的竞技心得

说了上面那么多，其实都为了一个目的，那就是竞技。力妖在竞技方面占据的最大优势就是对方会以防守为主，毕竟被力妖打上一下还是很疼的，所以力妖在竞技时最好采用速战速决的主导思想，不然就是拼连招加成和抓投。对付人刀或人剑，无论是力刀还是筋骨刀，最好以闪避、抓投、等破绽、浮空等战略思想来打，毕竟人族的体力和防御相对来说要高不少。对付双刀也差不多，以抓投为主，同时也可考虑用“金刚重坠”来进行中段距离的攻击。对付仙则需要保持一定的距离，不要到哪都跟着打近身战。虽然仙的远程攻击很恐怖，但只要在对方跑出视线范围就开始用“虎踞龙盘”，一看到对方的脚就用“五丁开山”，相对来说，现在3个种族里还是比较好对付的。

最难对付的自然是同样身为妖族的同胞了，这时主要拼的就是个人的操作技巧和网速了。

竞技世界

或许看了这么多，你会说：“这些都需要很高级别，而且就算是洗点也要花很多刀币去买石头的啊！”

其实不用，只要现在去《刀剑Online》的竞技世界服务器建立一个新的人物，进入游戏就会直接到50级，各种点数可随意分配。而且在这里可和来自各个服务器的高手过招，想和笔者切磋一下的话，就来竞技服务器找我吧。

废掉飞锤！——UD VS HUM女妖反魔法盾的应用

■北京 小花狗不见了

笔者以前对抗HUM时最怕的就是MK。一般MK身上挂满血瓶、魔法瓶和无敌，如果等级低还好，如果到了5级就惨了，一个小锤飞过来DK基本上血就掉1/4，再被其他兵一打，再飞一个小锤，不死也得吃血或回城，有时一不小心DK就会挂掉（笔者也不是操作非常好的玩家），导致全局基本被动。

可是现在不同了，不死族有了抵抗飞锤的绝招——反魔法护盾。常被人忽视的女妖被加强，对抗HUM时主要应用其被重新设定的反魔法盾技能（吸收对于目标的头300点魔法或魔法伤害，且无法被驱散、无法被破法者转移，但不给予魔法免疫。注意，这样的魔法吸收对法术的附加效果无效，例如昏迷、瘫痪或法力燃烧。它的魔法耗费为75），此技能可派大用场。基本战术思想如下：照常规对HUM的打法出兵（食尸鬼+雕像+破坏者+憎恶），只是期间要攒钱和木用以建造诅咒神庙，升级女妖的专家级研究，造2～3个女妖，关闭其诅咒技能以省蓝（面对HUM破法者诅咒也没用），在交战前先给英雄照反魔法盾，这样就大大减弱了MK飞锤的伤害值。例如5级的MK，3级的飞锤，经反魔法盾削弱后打在英雄身上的伤害值为（350-300）×70%=35，可以说基本是废掉了。如果对方出骑士的话，还可多出几个女妖并研究出大师级来占据，非常爽！

注意：要时刻注意反魔法盾是否存在，只要反魔法盾一消失，就要迅速操作女妖重新再放。切记！

《幻想三国志贰》秘技一则

■广西 逍云龙

原来在游戏里总是抱怨药不够吃，现在好了，笔者偶然发现在长安杂货部的屋顶上有隐藏宝物万年灵芝，在得到宠物猫玄习后就可去拿了。重要的是，这个地方的万年灵芝是可无限拿的，笔者一口气拿了40多个也没见底，有点像“仙剑”里圣姑屋子后面的鼠儿果树，不过这个可比鼠儿果值钱多了！

岁末前夕，《极品飞车——无间追踪》发布，"哈利波特4"公映，《波斯王子3》蓄势待发，无论是电影还是游戏，经典的特征就是续作不断。本期重点推荐"RealNBA06"正式版和"帝国III"Sean汉化包。

■游侠补丁网 水寒

NBA Live 06游侠原创真实比赛补丁v1.0正式版

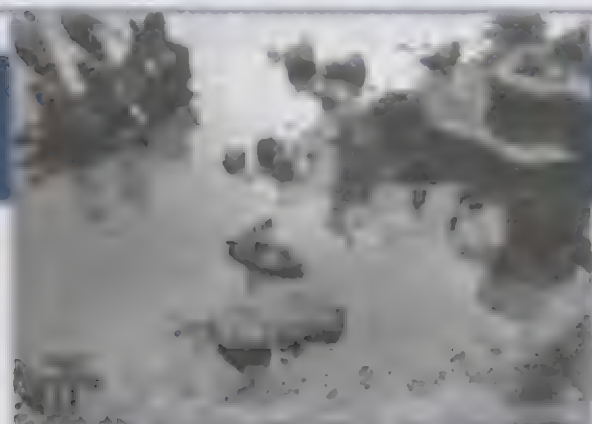


下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/realnba.zip

使用方法：先执行补丁，再进入游戏。于游戏主菜单界面切换回桌面，按"启用RealNBA06"按钮使补丁生效。注意联机时如单方面使用补丁会被自动强制断线（双方均需使用）。

补丁效果：同时支持单机和联机模式，通过接管后台的方式调整比赛环境，改善了比赛的真实性，对NBA Live 06备受诟病的竞技性方面有出色的增强作用。（游侠网水寒原创制作）

《帝国时代III》官方＋Sean改良专业级简体中文汉化包v1.6版（Age of Empires III）



Sean大家应该不陌生吧，制作过《帝国时代》和《神话时代》系列几乎全作品的精品汉化包。长期以来，Sean版汉化严谨专业，一直都代表这两个系列汉化领域的最高水平。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/aoecnsean.rar

使用方法：需手动按步骤安装，较繁琐，详见压缩包内说明文件。

补丁效果：在官方繁体中文版的基础上改良制作，汉化质量超越官方版本。（游侠元老会员Sean制作）

《黑客帝国》官方繁体中文汉化补丁（the Matrix：Path of Neo）



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/matrixcn.rar

使用方法：直接执行汉化补丁安装即可。

补丁效果：将游戏汉化为官方繁体中文版。（感谢游侠会员kgsq提供汉化方法，游侠网路郁制作安装补丁）

《电影大亨》补丁（the Movies）



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/movscd.rar

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《侠盗枪手》补丁（Gun）



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/guncd.rar

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《哈利·波特与火焰杯》补丁（Harry Potter and the Goblet of Fire）



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/hpgfcd.rar

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《海洋公园帝国》补丁（Marine Park Empire）



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/MPEcd.rar

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《无可救药》补丁（Total Overdose）



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/todcd.rar

使用方法：较繁琐，详见压缩包内说明文件。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《模拟人生2——夜生活》作弊码 the Sims 2: Nightlife

在游戏中，按住Ctrl+Shift+C弹出命令行，输入以下作弊码即可得到相应效果：

familyfunds 家庭姓 -/+钱数（"+"给、"-"扣除）：增减家庭资金（如familyfunds Smith +50 000）

RoofSlopeAngle (15-75)：改变房顶斜角（角度范围15°～75°，不要输入括号）

UnlockCareerRewards：打开职业奖励

AgeSimsCheat on/off：改变年龄（on为打开，off为关闭；选on后，鼠标点任意一个人，可选择其年龄段）

AspirationLevel (0-5)：改变期望值（5为白金，不要输入括号）

ShowHeadlines on/off：开/关思想内容图框，制作故事时很有用

LockAspiration on/off：锁定期望值（on为锁定）

AspirationPoints 点数额：设定期望点。增加期望点可以购买奖励物品

MotiveDecay on/off：渴望值开关。渴望值指吃饭、喝水、上厕所等

MaxMotives：渴望值最大。如吃饭、如厕等值全满

《帝国时代III》作弊码 Age of Empires III

进入游戏后按Enter键打开chat window，输入如下文字然后再按Enter键开启特殊功能：

A recent study indicated that 100% of herdables are obese：地图上所有动物身上的肉增加到最多

Give me liberty or give me coin：增加10 000金

Medium Rare Please：增加10 000食物

Nova & Orion：增加10 000经验值

.c.e.n.s.o.r.e.d.：增加10 000木头

X marks the spot：地图全开

speed always wins：建造速度和采集速度 × 100

tuck tuck tuck：召唤一辆HP 60 000/Damage 1000的大脚车

《文明IV》绝对超级有用Bug Civilization IV

这个Bug可让你突破更改科技的限制，让你随时根据需要转换科技，而直接利用到当前为止你利用此Bug存储的科技点数。下面分步进行说明：

1.在回合结束时，就是下边旗子上亮红灯的时候，按正上方科技栏（不是右上方的科技树），到选择科技的状态。

2.然后回车，电脑AI执行的时候，鼠标会变成漏斗等待状态，这时按下科技选择栏中任意一项科技。游戏刚开始时或者CPU运行速度快的各位注意按快一点，不然很快就过去了。

3.下一个回合你就会惊喜地发现：科技点数并没有直接加到你刚才选的那个科技里边，而是类似于研究完一个科技以后剩余的科技点数那样。你无论选哪一个科技，这些点数都会加在你选的这个科技上。

4.以后每个回合你都可以重复1、2两步，这样你的科技点数就如同装在一个无形的瓶子里，可随时把点数加在你想要的科技上。

5.一些猜想，希望有兴趣的朋友试验一下：每回合的研究点数=所有城市瓶子总数+已研究前导科技数量（科技树里箭头的源头科技）×2+1。既然如此，我们可试试每回合选择已完成前导科技数最多的科技实施这个Bug，以便得到最大的科技点数。

《雷神之锤4》优化技巧 Quake4

查看Q4BASE目录下Quake4config.cfg的seta image_useCache '0'，将0改为1，可将部分数据读入缓存，减少读盘次数，大大提高游戏的流畅度，特别是Ultra画质的。但建议不要使用Ultra画质，否则还不如开启更高的AA效果明显。

《极度恐慌》作弊码 F.E.A.R

在进行游戏中，按下"T"开启作弊状态，输入以下作弊码即可得到相应效果：

god：开启无敌模式

notarget：隐形状态

armor：盔甲全满

health：生命全满

ammo：子弹全满

guns：获得所有武器

pos：进入Position模式

《英雄萨姆2》应用秘技 Serious Sam 2

进入主菜单后，按住左Shift键不放，再依次按F3、F4、F3、F3、F4，然后再按F1键即可激活作弊菜单。

修改\Serious Sam 2\Content\SeriousSam2里的Sam2.ini文件，可开启游戏的秘笈或者游戏的其他选项。

打开Sam2.ini，找到：

sam_iEnableCheats = 0（1为开启秘技），在游戏界面就会有Cheats的选项，在游戏中按F1调出。不过使用秘笈有后遗症，存档会有记录，改回正常也一样。

其他修改

prf_bShowFPS = 0（1为开启，在游戏中显示FPS）

mov_bShowPlayingTime = 0（1为开启，在游戏中显示时间）

sam_iShowAllLevels = 0（1为开启，解开所有关卡）

《使命召唤2》秘技 Call of Duty 2

在游戏菜单Option\Game Option下的Eenable Console选择Yes，在菜单界面按"~"键打开控制台，输入"Developer 1"即可开启作弊模式。在游戏中按"~"键即可打开控制台，输入以下秘技可得到相应效果：

god：无敌

give ammo：满弹药

give all：武器、弹药、生命全满

noclip：穿墙

notarget：隐形

kill：自杀

新浪、大众软件联合讨论征集活动第二十一期

新浪《大众软件》专区（http://games.sina.com.cn/zt/popsoft/index.shtml）参与讨论，期待您的意见。

2006年，你会玩哪些游戏？

临近新年，单机版大作放出了不少：《文明IV》《帝国时代III》《FIFA 06》等纷纷推出，网络游戏“魔兽世界”资料片，“大航海Online”也将登场……2006年，游戏世界更加缤纷多彩。你打算玩哪款游戏，对2006年的游戏有什么期望？

网友发言

新浪网友　222.90.232.*

明年准备玩TVGAME。360已经让我燃烧了，哈哈。我不得不说微软牛啊！连我身边不玩游戏的人都知道360啦，还信誓旦旦地说要买啊！我晕。所以明年一定是游戏机年。玩360，至于PCGame，偶最多玩玩War3&Online，还有“魔力”。

新浪网友　61.163.224.*

特想玩“魔力”，最好还是4.9，没外挂的魔力。

新浪网友　222.33.166.*

我喜欢《魔力宝贝》这个交友游戏。紧张的工作之余，放松身心的一款好游戏。它是在非常快乐地游戏，边和大家聊天边游戏，比在QQ上聊天好多了。玩魔力的人都不喜欢在QQ上聊天的。

新浪网友　221.202.63.*

“黑暗与光明”，“暗黑III”，什么时候能出啊？期待中。

新浪网友　219.82.228.*

期待国产民族网络游戏。我喜欢唐朝，所以我期待《大唐风云》。

新浪网友　222.182.36.*

到时候再说吧。

新浪网友　219.147.36.*

坚决不玩网游！

新浪网友　221.12.47.*

FF12，电视游戏。网游嘛，不玩！

新浪网友　219.155.248.*

“大航海”是小孩玩的，不如玩国产的《航海世纪》，比较有意思。

晶合后院　秋水夕阳

2006年，我20周岁，我想游戏是否该放一放了。要为自己，为自己所关心且关心着自己的人的未来付出更多的努力吧！





晶合后院　风间孤月

“帝国III”绝对应该尝试一下，更期待《龙与地下城Online》。不知盛大能不能靠这个作品挽回被9C拉走的人气。

晶合后院　空心竹

单机方面期待《寂静岭》的后续作品以及一直喜欢的《三国群英传》后续；网游方面变动不会太大，还是会执著于《魔力宝贝》。希望06年传说中的“暗黑III”能出来，当然，最好不要是网络版。

晶合后院　古惑秦

现在对网络游戏的练级打装备和PK开始厌烦了，期待好的单机游戏作品。金山是不是不再打算出《剑侠情缘》单机版游戏了？如果是那样，我真的会很心痛。

晶合后院　幽梦影

《永恒传说Online》，日本已运营了，战斗模式和PS版的一样！还有RO2也不错，好像也已封测了。关键是以上游戏对机器配置要求不高，对偶这个穷人来说很合适。

晶合后院　Dolobar

《文明IV》，银英和高达的相关游戏，好希望是有趣的RTS啊！

晶合后院　唐伯牛

《帝国时代III》是一定的，CS是走不了的，WoW是没有同学愿意放下的，“极品9”是很期待的。然后就看《大软》了，它说玩什么，就看看，好的就玩呗。

晶合后院　星际狂

如果准时出《孢子》YEAH！我最爱，它是我手心的太阳……

晶合后院　张炫雷go

我的大脑就像我的电脑一样，短时间内没办法升级。对新出的游戏特别是3D的非常头晕，我期待2D大作。没称心的也没多大关系，以前出的好多好游戏都没玩过，我应该会寻找“过时的激情”！还有，早就买了个“RPG游戏制作大师2”，想自己做个属于自己的游戏。如果有时间的话，我想一定会制作好的，到时与大家分享。

（以上发言为网友个人意见，不代表新浪与本刊观点。）

聊天室176期

林晓： 做完这期杂志，终于向主持了3年的TOP TEN栏目告别。新年关于TOP TEN的若干改版计划，尽数移交给接手的编辑，希望能对他的编辑工作有一点儿帮助。3年来的TOP TEN，榜单中的“软件排行榜”设立了“热门软件下载排行榜”（后根据网络特点改名为“热门软件下载爬行榜”），将QQ请入了经典软件名人堂；“我喜欢的游戏”榜改为“我正在玩的游戏”，增加了“网络游戏排行榜”和“网吧流行游戏排行榜”。作为一个与《大众软件》历史几乎一样悠久的排行榜，TOP TEN尽心尽力发挥着它指导性的作用。它的将来，肯定会继续作用，并且更加贴近用户和玩家需求。

做了3年的这个栏目，不怕做榜，也不怕追逼编辑写榜评，怕的是聊天室里的幽默不够，大家看了后觉得不好玩。3年来，想了很多“幽默的法子”，包括填字（出一个纯粹与IT相关的填字题目可真不容易，何况后来大量媒体引入这种游戏，所以做了几期就放弃了），主题聊天，各种游戏和软件的笑话，网友恶改的歌词……甚至星座都拿来调侃一番。说实话，我有点黔那个什么技穷了，严重怀疑自己的幽默神经，估计现在要使劲儿挠我的痒痒筋我才会笑了。

好了，现在编辑部终于决定停止对我幽默能力的考验，给我另外派了重任。这三年来一直在看TOP TEN并且喜欢它的你们，谢谢你们对我的支持。请继续看下去，支持新的栏目编辑，谢谢了。当然，你们仍然能够在这本杂志的其它地方找到我的名字，我也仍然是你们那个大大咧咧丢三拉四一玩3D网游就头昏的林晓姐姐。

TOP TEN投票的理由

用过MSN Spaces吗？去看看吧。
（220.173.183.*）

金山词霸的“拼音检字”，让懒得输入中文的人也可查找英文翻译。
（202.104.176.*）

“黑夜”给了我黑色的emule，我要用它下载世界。
（221.215.195.*）

MyIM：可实现对QQ、MSN、Yahoo、ICQ这四大主流协议的真正支持！在以前，同时使用这4个工具是一件很痛苦的事情。多个聊天窗口把屏幕挤得满满的，令人眼花缭乱，而且容易造成不必要的错误，如今MyIM能真正解决这个问题！更厉害的是，它开启后尽管开了10个QQ，但内存的占用仅仅是不到1MB，这可是现在挂1个QQ的1/20啊！
（60.180.28.*）

为什么我每次去网吧总要先双击那只企鹅？
（221.3.99.*）

ICQ：兴冲冲地申请了个号码，加了N堆美国MM，可惜人家都不和俺聊——有时差是上帝的过错吗？
（59.44.106.*）

“魔兽”里的圣山旅游（下）

北京 柔狼

两只白老虎和一匹小马儿载着3个人在青翠的草地上奔跑，在习惯了寻找顶着黄色感叹号或者问号的NPC，或者蹂躏有名字任务BOSS的艾泽拉斯大陆，安静的海加尔圣山反而让3人小队极不习惯。纵马狂奔，经过小道穿过一个昔日的要塞来到一块荒芜之地，中间的硕大地坑和旁边残存的建筑物，表明这里曾经是暗夜精灵和燃烧军团激战的地方。小柔狼站在遗迹前，试图在脑海里构想出当年残酷的战争场面：天昏地暗，雷电狂鸣，强大的燃烧军团手拿锐器，同身手矫健的艾泽拉斯各种族战士搏斗，勇敢的战士身后是正在吟唱魔法的德鲁伊、法师、牧师们。多少年过去了，当年的战场至今还是寸草不生，天怨人怒。

继续踏着身下的小道前行，经过一座小桥，往右走则是一块悬崖。推荐机器配置较好的朋友前去观赏夜景，此处也可作为情侣谈情说爱场所，极为浪漫。

但在这里，如果掉下去……灵魂就会出现在灰谷的墓地。当心哦！

回到原道，绕完一段盘山路，就来到了著名的永恒之井。其实这口井更像一个小河沟，中央就是世界之树，向上望去无法看到直耸云天的树冠，粗壮的树根抓住了整个泉。树根底部，就是那个让人生畏的老大阿克蒙德的尸体，现在只剩一具巨大的骸骨，不过模样仍然无比狰狞。

圣山处处风景优美，不过在老大尸体处照相，则是你进入圣山的最有力证明。照片上书“XXX到此一游”，保管让其他玩家看到后羡慕不已。此外，可以潜入水里一窥水深，上下没有3分钟是无法完成的。除了德鲁伊可变成海狮下水，术士可用魔息术外，无水藤者请在包包里预先准备一瓶水下呼吸药剂。水中无鱼，钓鱼爱好者们不必太过兴奋。

兴奋的小柔狼选择了一个好角度，把视频特效全开，对着老大的尸体不停地“咔嚓”。照毕继续前行，无路，一路障挡前，上写有“Blizzard Construction Co.”大煞风景啊！

此次圣山旅游到此结束，除了可潜行的职业能较为轻松地进入外，其他职业者推荐两三人同行。特别是队伍里有一名可复活者为最佳，可避免不必要的麻烦。海加尔圣山内有一处洞窟，应该是以后会开放的新副本，不过作为WoW的一位忠实玩家，相信没有人会看到泯息了几年的屠戮之地再次成为杀戮的战场……





新人如是说……

■晶合实验室 Phair

（地点：Suki的车后座，时间：下班3小时后）

林晓姐姐：“新人嘛，都是要经历写榜评这个磨练的。”

新人我：“那……那我能欺负评测室里比我还新点的同事么？”

林晓姐姐抱住我的胳膊摇着说：“不成，我跟他不熟。欺负人也有学问的，就是要‘杀’熟！”我汗……

以上就是我们酒（橙汁）足饭（烤鸡翅）饱后发生在回家路上的对话。自从进入以Suki为团长、Artec为团副的娱乐生活团后，简直就没允许我对同事有片刻的陌生感觉出现。在抢吃鸡翅的火热氛围中迅速与同事们熟稔起来，体重也随着参加一次次聚会而一斤斤地增长，很有向大软标准体重靠拢的趋势。（Suki：“别担心，我传授你独家减肥秘方，保证一天瘦一斤。”狂暴鸭：“减什么啊，你们再减也比不上我这样的标准身材了。”林晓姐姐：“鸭子要看清形势再说话，女性比例上升了，你没看出来么。”）

说了半天竟然还没作自我介绍。我是网络时代栏目的新编辑，年方23，女生，长发。自从9月份进入大软做实习编辑，眼看着就要踏入正式编辑的行列了，心中甚是激动。刚进入大软工作时，感觉周围的同事都高不可攀，每天上班谈论的都是一些听不太懂的专业术语，甚至在吃饭时都讨论着各国的历史、人文和业内动态。我真是感觉自己走进了一个高科技研发所，以至于我捧着崭新的200期跟平安要了个签名（本来打算每个人都要，但是怕被鄙视就放弃了）。

可是随着参加了生活团的活动后，那些陌生感逐渐消失。Suki的亲切、Artec的幽默、林晓的直率、土豆兄长似的关怀、左手的善良、龙猫的多才多艺……都让我感到温暖。这时候是最适合用林晓姐姐的话来总结了，只有大软才能把这一群“没心没肺”只关心电脑的人凑在一起，大软是个和谐的大家庭。这里是我进入工作岗位后感觉最好的地方，同事之间的互相帮助和体谅都让我感受深刻。

介绍了这么多，大家应该对我有所了解，下面就该说说榜单了。榜单中的20款软件，我最经常用的就是MSN Messenger这类IM软件（咦！怎么没看见QQ的踪影？原来已被请入“名人堂”了）。MSN Messenger的功能虽然不及QQ花哨，但是用于办公时联系还是绰绰有余的。其中MSN Messenger的休闲小游戏还很值得一玩，不过其视频图像比用QQ时显得胖些，是一直令我很郁闷的事情。作为“网络时代”的编辑，自然在榜单中更多关注与网络相关的5款软件（含防火墙）。在浏览器方面并不推荐使用Maxthon这类含IE内核的，还是比较喜欢使用Opera，最近推出的Opera 9.0中文版就很好用。防火墙是不得不安装的，网络安全来不得半点含糊，具体网络安全知识可查阅2005年第22期“网络时代”栏目中的内容。

再次感谢林晓姐姐把这一年最后一期的榜评让我来写，我也决不会辜负众望，誓将：把一切献给大软！

编辑推荐软件

推荐编辑 Phair

1.嘟嘟美食菜谱软件：我已跟Suki协商好，以后她专车送我上下班，而我负责她的晚饭。别看Suki瘦瘦的，嘴巴可挑剔得很，我要抓紧时间用这个软件学习更多的知识！

2.KuGoo：KuGoo能简易快速地找到自己想要的音乐，不光是音乐、影片、软件、游戏、图片以及其它共享文件都能找到，是值得一用的工具。

3.Fireworks：虽然这款软件功能丰富，但我一直只用它来制作GIF格式的QQ表情。这可是我的秘密哦！制作出属于自己的QQ表情，是很有成就感的。

龙虎榜 热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
Windows优化大师	6.82Build5.913	1	884	○	鲁锦
金山毒霸	2005	2	826	○	金山公司
金山游侠	V	3	762	↑	金山公司
WinRAR	3.51	4	715	↓	Eugene Roshal
超级兔子魔法设置	7.25	5	662	↑	蔡旋
紫光拼音输入法	4.0ml测试版	6	649	↓	清华紫光软件股份有限公司
瑞星杀毒软件	2005	7	500	↓	北京瑞星公司
金山快译	2005	8	495	↑	金山公司
网际快车	1.71	9	474	↓	JetCar软件工作室
Windows Media Player	10.0.3802	10	448	↑	Microsoft
金山词霸	2005	11	423	↑	金山公司
Media Player Classic	6.4.8.6	12	394	↑	Guliverkli
Maxthon	1.5Build95.3	13	385	↑	Blood Chen
3721中文网址	2.81Build806	14	373	↓	国风因特软件有限公司
虚拟光驱	7.12	15	352	↑	东石软件公司
天网防火墙	2.7.6.1005Build1026	16	314	↑	众达天网技术有限公司
江民杀毒软件	2005	17	290	↓	北京江民公司
金山影霸	2003	18	257	↓	金山公司
变速齿轮	0.443	19	228	↑	王荣
MSN Messenger	7.0	20	183	↑	Microsoft

本榜所列软件版本号截止于2005年11月20日。

经典软件名人堂

软件名称	版本号
ACDSee	8.0
Winamp	5.111
腾讯QQ	2005
WinZip	9.0
豪杰超级解霸	3000

热门软件排行榜信选请用杂志中所夹的读者咨询卡；网投地址http://bbs.popsoft.com/topten/；手机投票咨询网站www.popsoft.com/sms/topten.htm。

热门软件下载爬行榜

名次	软件名称	下载次数
1	FlashGet（网际快车）1.71简体中文版	3 075 091
2	RealONE Player 2.0Build 6.0.11.872简体中文版	1 841 015
3	WinRAR3.51官方简体中文版	1 379 026
4	腾讯QQ2005正式版	1 200 119
5	豪杰超级解霸3000英雄版	1 065 844
6	Microsoft Media Player9.00.00.2980简体中文版	895 412
7	极品五笔输入法6.3简体中文版	801 574
8	影音传送带（Net Transport）2.00.303简体中文版	715 680
9	ET—网络视频电话4.20—Build0884简体中文版	683 247
10	Winamp 5.111 Pro汉化增强版	569 011

本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。

Jamster!
www.jamster.cn
手机俱乐部

圣诞快乐!
疯狂青蛙 - Axel F.



响你所想 铃动心灵

通缉：风靡全球的讨厌东西

热门铃声排行榜

1) 遇到 / 王蓝茵	vh221100	11) 无尽的爱 / 成龙-金喜善	vh221110
2) 发现 / 赵薇	vh221101	12) 小强怕拖鞋 / 办桌二人组	vh221111
3) 发如雪 / 周杰伦	vh221102	13) 眼泪成诗 / 孙燕姿	vh221112
4) 娃娃 / 张韶涵	vh221103	14) 大舌头/ 吴克群	vh221113
5) 希望 / 陈慧琳	vh221104	15) 星光 / S.H.E.	vh221114
6) 夜曲 / 周杰伦	vh221105	16) 你是我的玫瑰花 / 庞龙	vh221115
7) 真命天子 / 罗志祥	vh221106	17) 嘻唰唰 / 花儿乐队	vh221116
8) 乌兰巴托的爸爸 / 英格玛	vh221107	18) 笔记 / 周笔畅	vh221117
9) 密云 / 梁咏琪	vh221108	19) 暧昧/ 杨丞琳	vh221118
10) 翱翔的小鸟 / Twins	vh221109	20) 丝路 / 梁静茹	vh221119







圣诞铃声

铃儿响叮当	vh221120
平安夜	vh221121
我们祝你圣诞快乐	vh221122
圣诞老人来了	vh221123
红鼻子鹿	vh221124
白色圣诞	vh221125
冰	vh221126
结霜的雪人	vh221127
快乐的上帝	vh221128
我看见三只船	vh221129

流行金曲

飘移 / 周杰伦	vh221130
童话 / 光良	vh221131
寂寞沙洲冷 / 周传雄	vh221132
如果的事 / 范玮琪	vh221133
两只蝴蝶 / 庞龙	vh221134
哎哟哎哟对不起/ 香香	vh221135
莫斯科没有眼泪 / Twins	vh221136
千年之恋 / F.I.R.	vh221137
化蝶飞 / 花儿乐队	vh221138
你到底爱谁 / 亮亮	vh221139





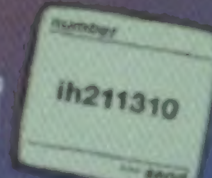
彩图铃声下载方法

例如要下载图片"疯狂青蛙"（"疯狂青蛙"图片代码为 ih211310）

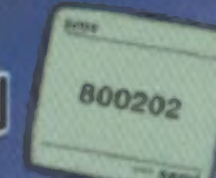
中国移动用户（支持GPRS手机）发送图片代码到 **800202**



① 写短信



② 发送到



③ 下载成功!

Jamster! 手机俱乐部 图片内容0.8元/条，铃声1元/条 免费客服电话800－810－1771 客服电话010/82518478 京ICP证020206号 北京联丰通信技术有限公司 退定发送0000到800202

邮发代号：82-726
零售价：¥6.80元
刊号：ISSN1007-0060